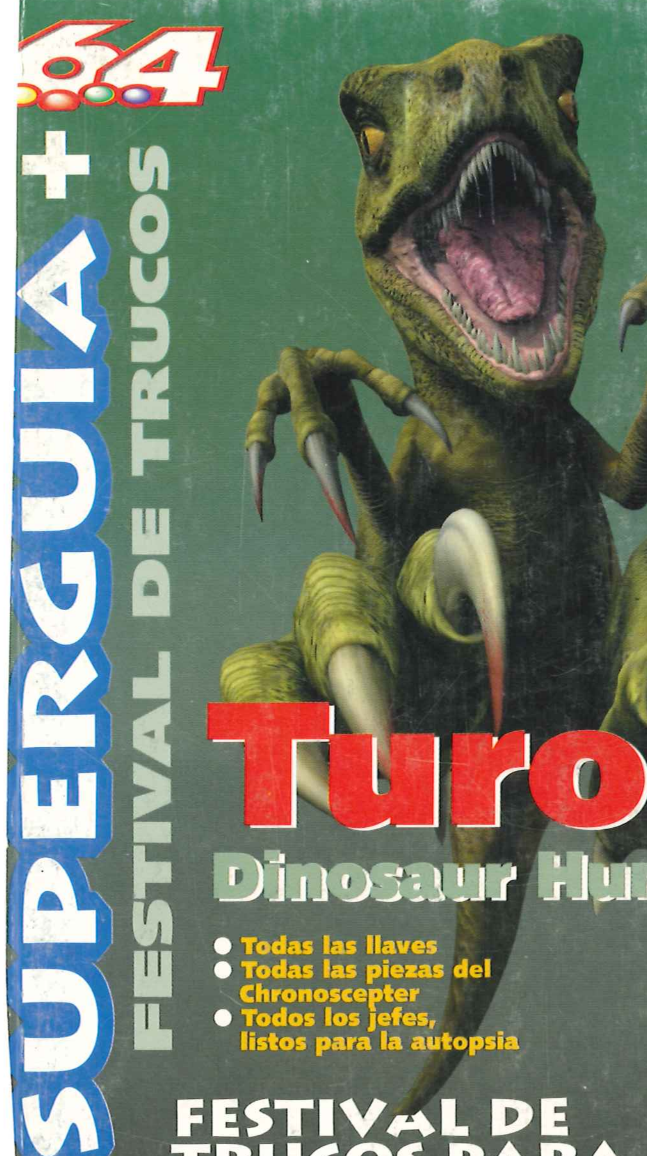


- Todas las llaves
- Todas las piezas del Chronoscepter
- Todos los jefes, listos para la autopsia

FESTIVAL DE TRUCOS PARA...

1080° Snowboarding, Mission: Impossible, Banjo-Kazoooie, NBA Courtside, Quake 64 ¡y muchos más!

No. 4



SUPERGUÍA

TUROK: DINOSAUR HUNTER

+

FESTIVAL DE TRUCOS



SUPERGUÍA TUROK: DINOSAUR HUNTER

Gratis con el número 12 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Carlos Robles
Redactores: Miquel López, Carmen Sánchez
Maquetación electrónica: Sonja Albertin

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

¡BIENVENIDOS!

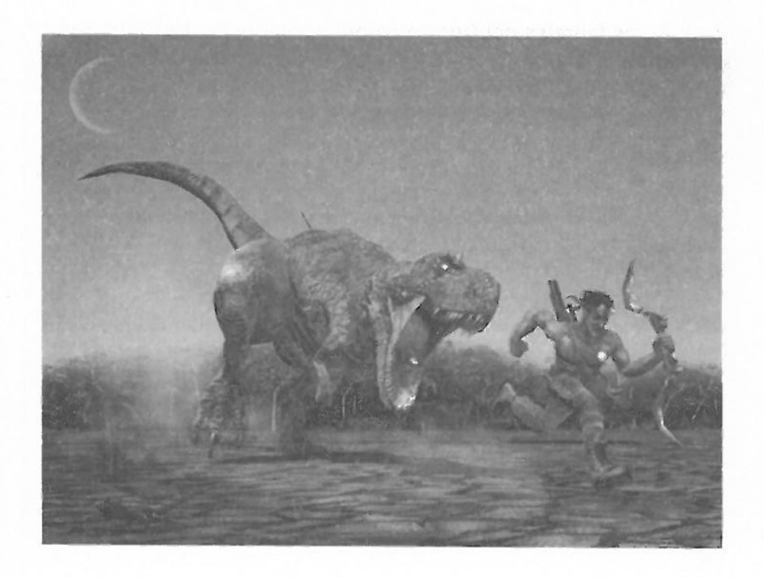
Mientras tus allegados berrean villancicos y se escandalizan de a cuánto está el kilo de langostinos, tú desdeñas las preocupaciones mundanas en favor algo mucho más trascendente: la victoria en Turok: Dinosaur Hunter.

Haces bien. Ahora mismo Melchor está envolviendo tu copia de Turok: Seeds of Evil, así que no te queda mucho tiempo para pasarte la primera parte. ¿Y qué mejor aliado para la realización de tus aspiraciones que la guía que tienes en tus manos?

Cuando los laureles del triunfo coronen tu augusta testa, no te abandones a la vida palaciega. Todavía te quedan muchos juegos por conquistar, y este librito te servirá de ariete para derribar las murallas de unos cuantos.

Pues ya lo sabes. ¡A la cargaaaa!

Turok: Dinosaur Hunter



Hasta que llegó GoldenEye y se hizo con el pedazo más grande de la tarta, Turok: Dinosaur Hunter, el título jurásico de Acclaim, dominaba el competitivo mundo de los shoot 'em up en primera persona. Fue uno de los títulos que acompañó el lanzamiento de la N64, junto con los impresionantes Super Mario 64 y Pilotwings 64. ¿Y por qué? Porque es genial.

Niveles enormes y espectaculares al aire libre que van desde selvas atestadas de insectos asesinos a ciudades abandonadas con malos armados hasta los dientes a la vuelta de cada esquina; gráficos increíbles, una animación excelsa, armas tan impresionantes como devastadoras y, cómo no, dinosaurios gigantescos con muy malas pulgas. Todos estos aspectos siguen conjugándose para hacer de Turok un producto repleto de violencia y calidad. Vale, hay mucha niebla, pero ¿no es posible que esa fuese la razón por la que desaparecieron los dinosaurios: que no veían la comida? Aunque en realidad nosotros creemos que no fue la niebla. Ni un meteorito. Ni una glaciación repentina... Fue Turok, que se los cargó a todos.

Y para ayudarte a hacer lo mismo, aquí tienes una guía completa del juego, con la que podrás encontrar todas la llaves y las piezas del Chronoscepter, y un montón de trucos inéditos y alucinantes. ¡A disfrutar!

NOTA: No hemos incluido todos y cada uno de los detalles del juego (dónde están todos los monstruos, todas las armas, las zonas secretas, algunas puertas, etc.), ya que hay tantos que nos harían falta dos libritos enteros para poder numerarlos. Por lo tanto, dedica un rato a la exploración, un aspecto tan importante como los disparos. Si te pierdes, vuelve al principio.

NIVEL 1: LAS RUINAS CENTRALES



Una introducción fácil y animada para empezar. Sólo hay un camino y todas las llaves están en la senda o en los bordes.

PRIMERA LLAVE

Muy sencillo. Camina en línea recta desde la salida (recuerda que debes zambullirte en el agua para dar con los cartuchos y con la entrada sumergida de la cueva en la que se esconde la pistola) y llegarás a la primera llave que está rodeada de columnas en llamas. Fácil, ¿no?

SEGUNDA LLAVE

Cuando tengas la primera llave, ve a la izquierda, quédate sobre el panel-interruptor y cruza la barrera abierta. Sigue caminando y acaba con tu primer velocirraptor. Debes torcer en una esquina para dar con un soldado delante de una pared cubierta de parras: la llave está arriba. Más adelante encontrarás un claro con un árbol dentro. Puedes trepar por la pared gris para conseguir una escopeta automática. Déjate caer y sigue tu camino.

TERCERA LLAVE

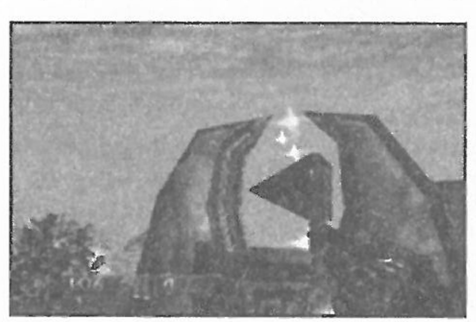
Pasa sobre el punto de control, sube por una de las dos rampas y cruza el cañón en dirección a la plataforma de teletransporte. Crúzala para acceder a otro cañón. Al final de éste hay una fila de columnas que debes superar saltando. Pasa el segundo punto de control, salta hacia el muro cubierto de parras y trepa por él. Si matas al Purlin aparecerán tres columnas un poco más adelante, sube por los escalones y sigue por el cañón hasta llegar a un muro cubierto de parras. Sigue avanzando hasta que encuentres un camino de troncos y un punto para guardar la partida. Salta hacia el camino de troncos que contiene los triángulos de Fuerza Vital y después sobre la zona de los fosos de lava. Si matas a los soldados emergerán unas columnas. Salta encima hasta llegar a un teletransportador y métete dentro.

El interruptor que tienes delante deja caer la barrera que hay más allá. A tu izquierda cae otra barrera. Baja por ésta, sube por la escalera y por dos más que hay a continuación. Sigue andando hasta dar con una plataforma aislada en la que está la tercera llave. Tómala, vuelve saltando y trepa por el muro cubierto de parras que hay más adelante. Entra en las cuevas y utiliza tu mapa para encontrar el teletransportador.canyon to a vine-wall.

CUARTA LLAVE



Salta desde las cuevas hasta el suelo, gira a la derecha y avanza por las ruinas hasta que encuentres el tercer punto de control. En el extremo izquierdo de esta zona hay una columna con una escalera: sube por ella y salta hacia la cornisa, luego sobre las cuatro columnas y acaba en el teletransportador de arriba. Atraviésalo para acceder al sistema de cuevas (consejo: aquí resulta más sencillo utilizar primero el cuchillo contra los escarabajos y después la pistola) y busca un estanque profundo que contiene una cruz de recuperación de salud. Busca el teletransportador para acceder a otro sistema de cuevas. La cuarta llave está a tu derecha, y a tu izquierda tienes un teletransportador. Pasa por él (aunque a lo mejor, primero prefieres explorar el túnel sumergido...).

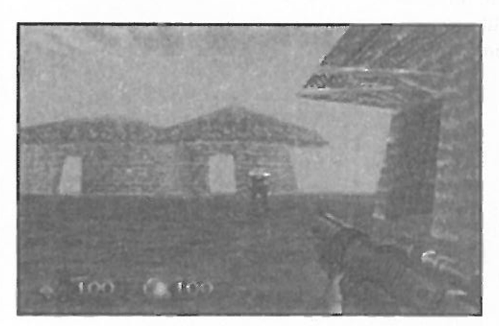


QUINTA LLAVE Y PIEZA DE CHRONOS-CEPTER

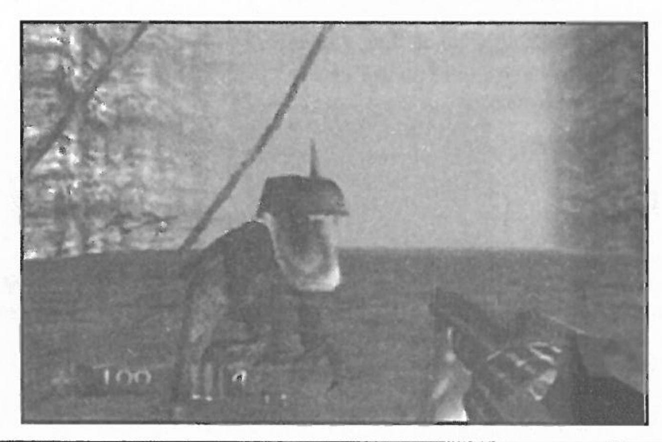
Llegarás a un laberinto formado por varios círculos concéntricos. Estás en el centro, así que dirígete hacia el

borde después de pasar por el cuarto punto de control. La quinta llave y la primera pieza del Chronoscepter están en sitios diferentes. Busca el teletransportador de salida y métete dentro.

SEXTA LLAVE



Pasa por el quinto punto de control y busca la escalera. Sube y sigue la cornisa hasta girar y dar con otra escalera. Sube y déjate caer por el agujero de la derecha. Sigue por la cueva, pasa nadando la cascada y salta por las columnas y cornisas hasta dar con la sexta llave. Pasa por el teletransportador. Sigue corriendo hasta dar con otro teletransportador, crúzalo y elimina al malo que hay allí..., si es que puedes. Corre por el puente hacia el centro del lugar, busca los paneles-llave que conducen a los niveles 2 y 3 y súbete a ellos para insertar las llaves. Ahora puedes ir al nivel 2 ó al 3, pero conviene que hagas las cosas en orden cronológico. En una de las paredes encontrarás un punto para guardar. Utilízalo.



NIVEL 2: LA JUNGLA

La cosa empieza a complicarse. Aquí tienes un montón de cornisas de vértigo, caídas vertiginosas y unos cuantos saltos suicidas para que te vayas curtiendo de cara al nivel 3...



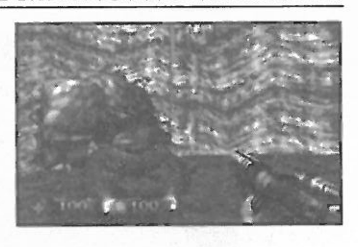
PRIMERA LLAVE

Avanza durante un rato hasta que veas una cornisa en pendiente que sube hacia la izquierda. Sube y dirígete a una senda de troncos. Síguela y salta sobre los fosos hasta que llegues a la entrada de una cueva a tu izquierda. Entra y déjate caer (por la derecha) hasta un teletransportador. Dispara al tipo para bajar la barrera, recoge los cuatro triángulos de Fuerza Vital de color rosa y gira a la izquierda para volver a seguir el camino de troncos hasta que al final te encuentres con un edificio en ruinas. Sigue adelante y explora un poco; después busca un bloque de piedra pegado al suelo por una de sus esquinas. Sigue en la dirección a la que apunta: te conducirá a un pueblo. Sumérgete en el lago para encontrar el túnel secreto donde está la primera llave. Para encontrarla, ve a derecha, derecha, izquierda, derecha, derecha y luego nada en línea recta. Después busca la salida sin más dilación.

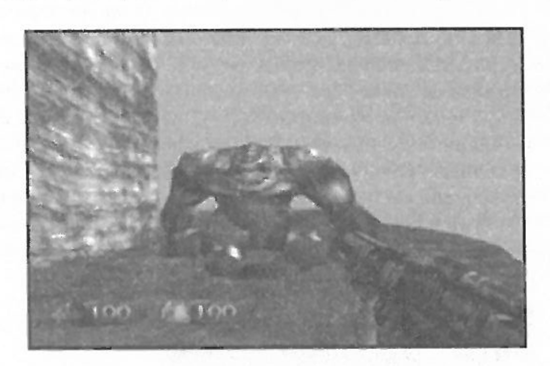
PIEZA DE CHRONOSCEPTER

Déjate caer por el segundo pueblo y pasa las cabañas hasta que estés en el siguiente cañón. Quédate en la parte alta de la cuesta y ve





a la izquierda hasta llegar al primer templo en ruinas. Salta por las columnas hasta el techo del túnel inferior: puedes saltar a una cueva que contiene un cargador de flechas. Sigue por la cornisa, pasando el punto para guardar; avanza por el cañón hasta pasar el punto de control y salta sobre el primer muro que veas. Sigue por la cornisa y cuando aparezca una cornisa más alta, gira a la izquierda para dar con la entrada a un sistema de cuevas. Pasa, sigue por el cañón y sube por la escalera que te introduce en el área del templo. Sigue hasta pasar las estatuas, gira a la izquierda y trepa por la pared emparrada. Golpea el interruptor que hay arriba y salta sobre el borde hacia la zona de árboles. Desde aquí salta a la plataforma que tiene cuatro columnas. Recoge la pieza del Chronoscepter y después salta por la cornisa para recoger varios ítems.



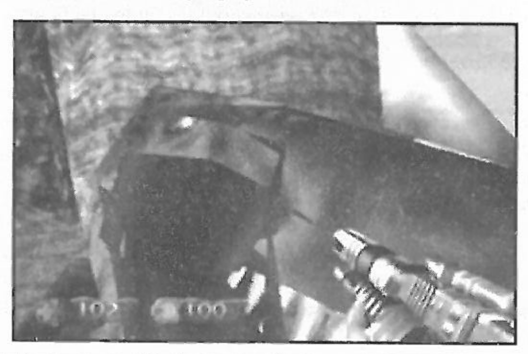
SEGUNDA LLAVE

A ras de suelo busca y atraviesa el punto de control. Sigue andando hasta que des con dos estanques (repletos de ítems). Salta sobre el borde que hay al lado del estanque de la derecha por pura diversión. Si no, camina hacia donde está el triángulo de Fuerza Vital y podrás ver la llave. Ve a la izquierda y mira desde la copa del árbol para divisar una plataforma escondida. Baja hasta ella, atraviesa el sistema de cuevas hasta que emergas sobre una sima bajo la que hay otra entrada a una cueva. Salta hacia abajo, sigue por el túnel y, ¡alehop!, aquí tienes una llave.



TERCERA LLAVE

Salta hacia la cornisa que hay en el extremo. Sigue el camino hasta llegar al teletransportador, busca el punto para guardar y sigue por la cornisa de tu izquierda. Salta hacia un altiplano enorme y continúa hasta el próximo punto de control (ten cuidado con las rocas que se desprenden). Sigue subiendo por el camino, gira a la derecha después de los dos estanques que contienen reforzadores y busca el panel verde del suelo en el templo. Actívalo y podrás llegar a una armadura Tek en la estancia de atrás. Cruza el puente de cuerda que hay tras el templo y pasa por las cuevas del otro lado (utiliza el mapa). Saldrás por una cornisa muy estrecha: tírate al agua, pasa el punto de control y camina hasta un estanque profundo. En el fondo de éste hay un sistema de cuevas subacuático. Atraviésalo, salta sobre las columnas de madera hasta llegar a otro túnel y sigue por la cornisa hasta dar con la llave. Vuelve a la puerta de salida que acabas de pasar, regresa al Eje de Puertas Temporales (donde están las entradas a todos los niveles), guarda el juego y entra en el nivel tres.



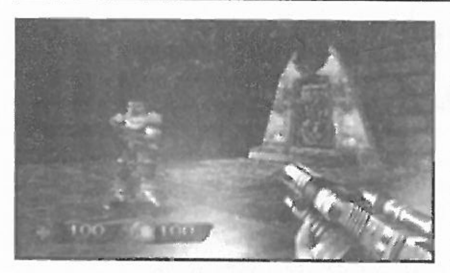
NIVEL TRES: LA CIUDAD ANCIESTRAL

Este nivel, enorme y espectacular, contiene la tercera pieza del Chronoscepter. Encontrarla es casi el rompecabezas más difícil y frustrante de todo el juego, así que presta atención a lo que sigue... Aunque el laberinto de columnas del final del nivel también se las trae.



PRIMERA LLAVE

Toma el tramo de escaleras que prefieras para acceder al nivel siguiente. Zambúllete en el agua y sigue los triángulos de Fuerza Vital hasta una estancia subterránea. Sube por las escalera hasta el nivel siguiente, cruza el puente estrecho de troncos y sigue por las piedras hasta llegar a otra escalera. Pasa por el punto de control y explora concienzudamente, ya que hay reforzadores de todo tipo escondidos en los edificios y en los techos (también hay una zona escondida en el muro trasero del estanque poco profundo). Sube por la escalera hasta el próximo nivel y continúa hasta dar con dos estanques. Llegarás a un templo en el que hay un punto para guardar la partida. Utiliza el teletransportador y sube a lo más alto del edificio. Desde aquí, salta a la izquierda y luego adelante hasta llegar a la cornisa que tienes delante. Síguela hasta la cabaña del final en la que está la llave. Después baja a ras de suelo y ve por detrás del templo del teletransportador para entrar en la zona siguiente.

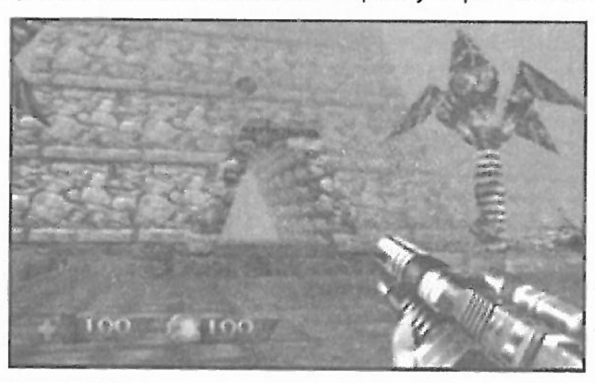


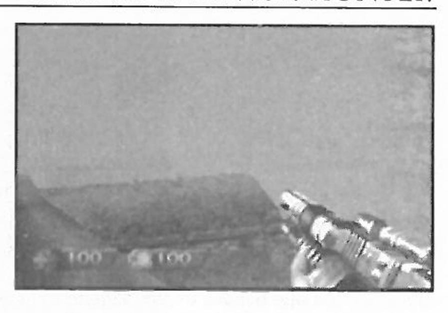
SEGUNDA LLAVE

Sigue subiendo por la escalera hasta llegar al nivel de los templos. En la parte de atrás hay unos escalones que conducen hacia arriba por la derecha. En esta zona también tienes cuatro árboles a los que puedes trepar: sube por el que queda más a la izquierda, salta hacia la izquierda y sube sobre un panel que hay en el suelo. Se abrirá una trampilla en el nivel inferior. Entra y gira a la derecha en la encrucijada para dar con un estanque profundo. En el extremo derecho hay un pasadizo secreto: síguelo hasta llegar a una estancia repleta de escarabajos. Sigue hacia arriba y sal por los escalones de la derecha. En el extremo derecho hay otro túnel. Síguelo, sube por la escalera y pisa el panel del suelo para salir. Vuelve a dejarte caer por la trampilla pero sigue recto tras pasar el punto de control. Cuando llegues a un claro en el que hay un teletransportador, crúzalo, recoge la llave y dedícate a la caza de ítems.

PIEZA DE CHRONOSCEPTER

Entra en el templo que hay aquí y baja hasta el sótano. Mata a los dos Purlins para abrir la barrera. Desciende por los escalones siguientes y sigue por el pasillo hasta llegar a una plataforma que contiene un teletransportador. Utilízalo y corre hacia la columna del teletransportador. Corre por la cornisa hasta un edificio en el que hay un panel en el suelo,



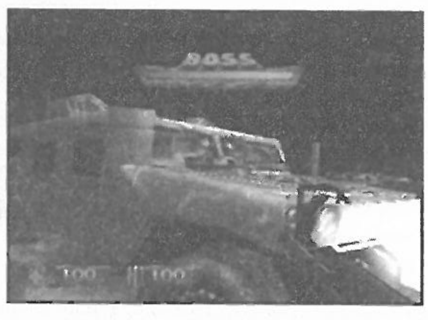


písalo y vuelve hacia la barrera que ahora estará abierta.
Cruza y utiliza el teletransportador que hay dentro. Cruza corriendo el claro y sube por la rampa hasta el templo más grande. Sube por la escalera, zambúllete en el agua y nada por el túnel sumergido. Corre por la cornisa, activa los interruptores para elevar las columnas (para que puedas sortear los fosos). Sube por la pendiente y descubrirás un panel en el suelo; písalo y ve hacia el punto para guardar.
El tramo que viene a continuación es muy complicado y frustrante. Por desgracia, no hay ninguna forma sencilla para superarlo. Tendrás que buscarte la vida en el laberinto de columnas: el secreto está en ejecutar bien los saltos, que han de ser acompasados y precisos (tendrás que utilizar el mapa para poder calcular las distancias). Sin embargo, no vayas todavía hacia la parte central, donde está la salida: ve por el camino de la izquierda de columnas que descienden (es unas 10 veces más complicado que saltar por las columnas del resto del nivel) y podrás ver un muro emparrado a la izquierda. Salta hacia él y trepa: la pieza del Chronoscepter está arriba, acompañada de un Purlin. El teletransportador te conducirá a la salida. Crúzala y prepárate para enfrentarte a.



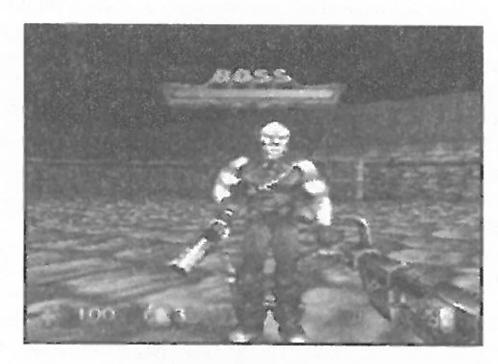
EL LONG-HUNTER

Aquí tienes tu primer jefe...



... Y no es moco de pavo.

Antes de bajar al ring, busca reforzadores de vida en los estanques. Cuando bajes, corre hacia la columna del medio. El Longhunter se burlará de ti y luego te lanzará de uno en uno sus jeeps armados con cohetes. Deja que hagan un círculo y destrózalos. Intenta no ponerte delante de ellos porque además de dispararte intentarán aplastarte.

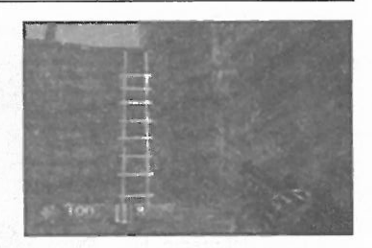


El propio Longhunter es un hueso duro de roer: va armado con un Rifle Pulse y unos artefactos horribles que son algo así como bumeranes. Esquívalo mediante el desplazamiento lateral en círculo alrededor de él: ataca primero con Flechas Tek y después decídete por los cartuchos explosivos. Si se te acaba la munición, aparecerán cartuchos en las cuatro puertas del ring.

Cuando esté muerto podrás hacerte con su Rifle Pulse y con la llave de la columna central. Ahora guarda el juego y dirígete al nivel cuatro.

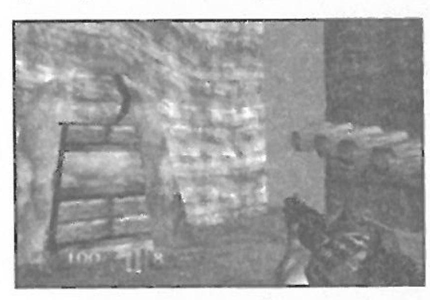
NIVEL 4: LAS RUINAS

Un gran nivel repleto de sorpresas. Nos encantan las estatuas vivientes. ¡Qué miedo!



PRIMERA LLAVE

Date la vuelta y ve por detrás de la entrada. Zambúllete en el agua y nada hacia la izquierda hasta llegar a un estanque profundo. Sumérgete y cruza la cueva submarina hasta dar con un teletransportador. Utilízalo, sal de la cueva y salta sobre los troncos hasta la escalera. Sube, pasa sobre el punto de control y sigue el camino que conduce a un muro cubierto de parras. Puedes trepar y hacerte con un montón de ítems (mira por encima del borde, que también hay algunos) o seguir hasta que llegues a un teletransportador. Crúzalo, gira a la izquierda para hacerte con la llave y ve al punto de partida. Cruza el puente de madera y gira a la derecha cuando estés en el pueblo en ruinas.



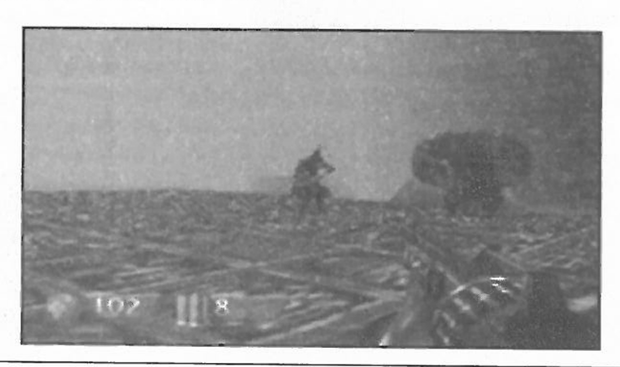
SEGUNDA LLAVE

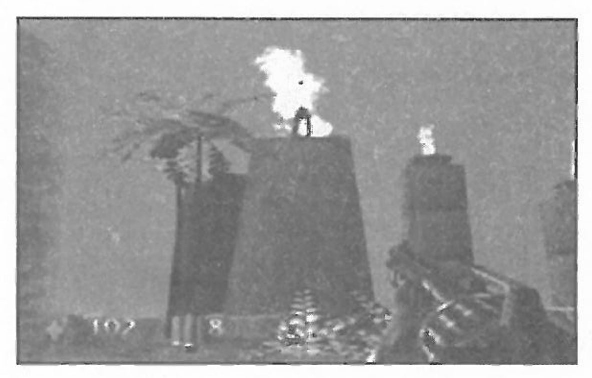
Sigue la cornisa hasta pasar el punto de control. Elimina al Hechicero que hay en la columna y sube a las columnas con fuego (no son dañinas) en las que estaba. Ve saltando hasta llegar al ítem de Ultra Salud y la barrera bajará. Cruza y gira a la derecha. Mata al Purlin para bajar la barrera y cruza el teletransportador: salta hacia la derecha de la cornisa tan lejos como puedas dentro del laberinto. Ve a la derecha para entrar en unas cuevas. Saldrás por un lugar en el que hay un Purlin: mátalo para que baje otra barrera. Cruza y sube por la escalera. Una vez arriba, gira a la derecha, esquiva los sacos de arena y toma la llave. Vuelve por los túneles y el laberinto al muro por el que trepaste. De vuelta por el teletransportador, sube la cuesta y gira a la derecha.

PIEZA DE CHRONOSCEPTER



Busca el templo y sube al tejado para dar con un punto para guardar (haz un salto de fe desde el borde en el que está el icono rosa para conseguir un arma pesada). Mata al Hechicero que hay sobre la columna y cruza por la barrera que acaba de bajar detrás de él. Aquí hay ocho teletransportadores . El único seguro es el que está en la posición de las nueve en punto (los otros te envían a un foso de lava). Utiliza el que te hemos dicho y aparecerás en un estanque. Sal, entra en el laberinto de columnas y dirígete al punto para guardar la partida. Sigue por el pasillo iluminado por llamas y cruza la sala siguiente para dar con otro teletransportador. Utilízalo y ve a la derecha, sube por la rampa hasta la cima. Salta sobre el estrado central. Las estatuas..., bueno, ya lo verás. La plataforma central se elevará y podrás hacerte con la pieza del Chronoscepter. Vuelve a bajar al teletransportador, gira a la derecha y activa los cuatro interruptores en sentido contrario al de las agujas del reloj. Salta sobre las columnas que acaban de aparecer y cruza el pasadizo para llegar a una columna de agua que desafía las leyes de la gravedad. Tírate y sal de un salto por lado derecho cuando llegues arriba: aterrizarás sobre una cornisa.





Dirígete hasta la parte más alta del laberinto de columnas por el que llegaste. Tienes que saltar por encima. Al final llegarás a un teletransportador que te conduce a la puerta de salida. Pasa de ella de momento, gírate y ve hacia la izquierda. Camina con cuidado por la cornisa hasta que llegues a una zona muy grande rodeada de estatuas que..., ¿lo adivinas?

Enfréntate a esta pequeña sorpresa, pisa sobre el panel del suelo y corre atravesando el campo de fuerza desactivado. Utiliza el teletransportador, sube corriendo por la escalera, gírate y prepárate para enfrentarte a una serie de Hechiceros. Sube por la escalera que hay en la parte trasera del plinto para hacerte con la llave. Si giras a la derecha en la base de la escaleras puedes encontrar un muro falso que esconde algunos ítems. Después cruza el teletransportador que te lleva de vuelta a la salida que hay en el foso de lava. Salta con rapidez por las columnas y vuelve al Eje de las Puertas Temporales para hacer lo de siempre.





NIVEL 5: LAS CATACUMBAS

Húmedo, oscuro y claustrofóbico. Este nivel parece ser un homenaje a Doom. El jefe del final es increíble.

PIEZA DE CHRONOSCEPTER

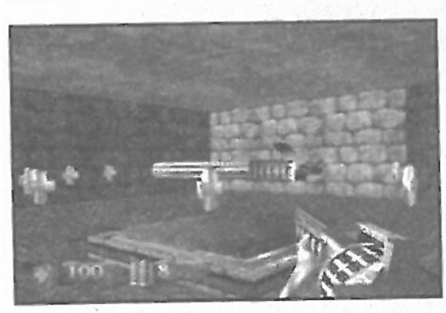
Baja por los escalones hasta el agua oscura y, esquivando los interruptores, ve hacia la izquierda. Gira por la primera entrada de la derecha y recoge el triángulo de Fuerza Vital rosa que hay sobre el interruptor que abre la puerta. Atraviesa esta estancia anegada (puedes trepar a los muros de las piedras salientes) y busca un pequeño agujero en el extremo derecho de la sala. Deslízate por él, recoge la minipistola del panel que abre la puerta que hay más adelante, crúzala y gira a la izquierda. Busca otro túnel pequeño en la pared de la derecha. Entra y toma estas direcciones: recto, derecha, izquierda, derecha. Acaba con el malvado Hechicero y recoge la pieza del Chronoscepter que estaba vigilando. Ahora vuelve a la zona de los interruptores del suelo que cruzaste al principio del nivel.

PRIMERA LLAVE

Pisa sobre uno de los paneles y cruza por la puerta que se abra. Sigue recto, gírate y verás un tramo de escalones que sube. Sube tú también y después déjate caer al suelo. Busca la salida de esta sala.



Sigue por el pasadizo hasta otro panel que pone en movimiento a una columna que se eleva. Arrástrate por las tablas estrechas hasta que llegues a un puente de madera más ancho. Crúzalo y llegarás a una sala en la que hay otro Hechicero. Enséñale un poco de educación y mece la llave como si se tratara de tu hijo favorito.



Vuelve al puente de madera y déjate caer desde él. Un interruptor que hay en el suelo abre una puerta deslizante: crúzala, sigue el pasadizo, ve por los escalones de la derecha y sube. Por la cornisa ve hacia la izquierda y entra por la puerta de la derecha. Puedes trepar a la pared que hay aquí (arriba tienes un punto para guardar). Da media vuelta y salta siguiendo la trayectoria de los iconos de salud: aterrizarás sobre un teletransportador. Crúzalo y aparecerás en una especie de laberinto. Si sigues estas instrucciones todo irá bien: ve a la izquierda, después cruza las dos puertas de los interruptores. Baja y sigue recto, gira a la derecha en la encrucijada y después de pasar un «armatoste rebanador» enorme llegarás a un interruptor que abre un panel en la pared de la izquierda: dentro tienes un lanzagranadas.

Vuelve por donde viniste, toma la primera entrada de la derecha y sigue hasta que te encuentres con un interruptor en la esquina. Actívalo, gira a la derecha y pisa sobre el interruptor de la izquierda. Activa el interruptor que tienes más adelante para abrir una puerta, sigue recto, pisa el interruptor de la esquina y sube por la escalera que te conduce al siguiente



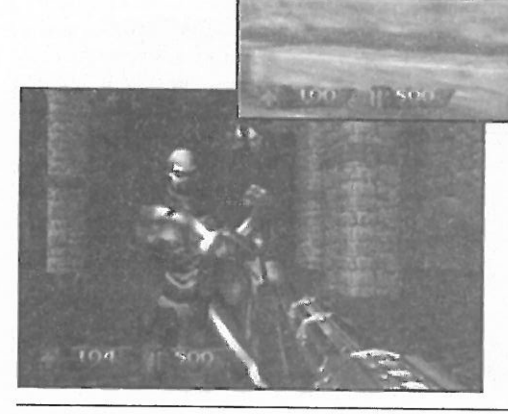
interruptor. Gira a la derecha y sigue el pasadizo para dar con los cuatro interruptores. Actívalos todos y sigue adelante: el Purlin siguiente que te amenaza a través de la pared deja un estrecho túnel detrás de sí. Atraviésalo y gira dos veces a la izquierda para dar con otro interruptor. Sube por la escalera, ve a la derecha y activa el interruptor del suelo de la derecha. Toma la siguiente a la derecha y salta sobre las columnas de tu derecha para llegar a un punto de control. Respira.

Sigue andando hasta llegar a un interruptor en el suelo que abre una puerta a tu izquierda. Entra en las cuevas y utiliza el teletransportador que hay al final.

SEGUNDA LLAVE

Avanza y sube por la escalera (hay un montón de ítems secretos por aquí, busca bien) y zambúllete en el agua. Nada hacia la columna del medio y trepa hasta arriba para hacerte con la llave. Salta sin miedo sobre una columna en cuya punta hay un interruptor que, una vez activado, drena el lago. Salta al suelo, encárgate de los Leapers y deslízate por otro túnel pequeño. Métete en el agua y sumérgete hasta un túnel subacuático.

Al final hay un punto para guardar y algunos reforzadores. Y una puerta. ¿Adónde conducirá?



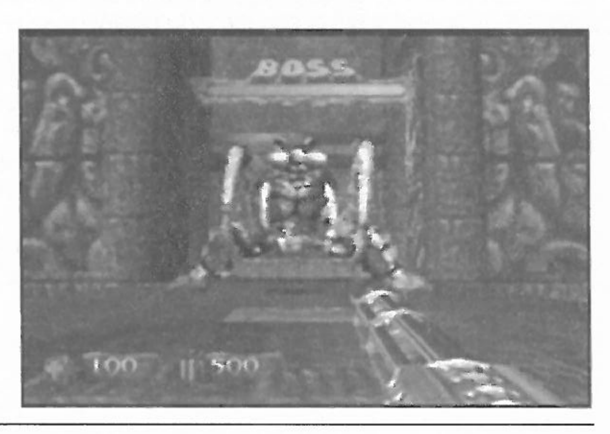
LA MANTIS

Claro, es la puerta que conduce al jefe siguiente. La Mantis es una criatura fantástica, aunque para los que tengáis fobia a los insectos puede resultar demasiado real.

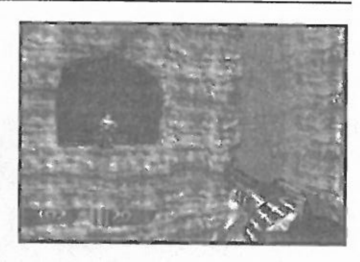


Corre hacia la llave y verás que estalla en su concha de piedra. La Mantis ataca de dos maneras: esparciendo flema ácida o subiendo a las paredes y bombardeán-dote. No pares de moverte, porque es súper rápida. Aparecerán reforzadores en la esquina del escenario. Las flechas Tek y los cartuchos explosivos son muy efectivos. En su afán por acabar contigo también derribará muros.

Cuando hayas convertido a la Mantis en pintura para la pared de las mazmorras, recoge la llave y vamos a por el siguiente nivel.



NIVEL 6: EL PUEBLO ARBORÍCOLA



Un nivel muy extenso en el que deberás hacer muchas cosas antes de llegar al pueblo propiamente dicho. Si padeces de vértigo será mejor que ni lo intentes.

PRIMERA LLAVE

Camina hasta el primer punto de control, recoge el lanzagranadas y mira por encima de la cornisa para contemplar la plataforma que hay abajo: baja de un salto y después arrójate entre los dos árboles para aterrizar en la plataforma siguiente. Atraviesa las tres columnas hasta llegar a la cornisa siguiente y baja a un camino de troncos. Sigue saltando hasta llegar a otro, ve a la izquierda y salta hacia la plataforma siguiente. La siguiente plataforma está en el lado opuesto del cañón: salta hacia ella.

En este tramo sólo tienes que caminar por el valle. Si no sabes cómo avanzar, mira sobre el borde y, por norma general, podrás ver algún camino por el que ir. Al final llegarás a una zona con un gran agujero en el suelo; en el fondo hay un teletransportador que te llevará a un sistema de cuevas. Atraviésalo y salta a la cornisa más baja cuando salgas. Corre por aquí y salta a la próxima. La plataforma siguiente destaca porque contiene un árbol que sobresale entre la niebla. Salta hacia la plataforma, después hacia un camino de troncos que hay a la derecha y luego cruza un tramo de columnas. Llegarás a un teletransportador.

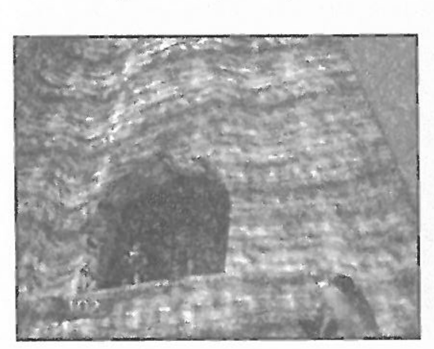


Cuando salgas, pasa el punto de control y salta desde la plataforma a la zona inferior, donde hay un Purlin enorme vigilando la barrera. Al lado de las cascadas tienes un par de ítems. Busca el árbol grande cuyas raíces emergen de la tierra. Puedes entrar dentro por debajo del agua (hay un ascensor que te sube a una pasarela de madera y después al Pueblo Arborícola). Sigue avanzando durante un rato hasta que te encuentres con un hechicero. Castígalo sin piedad y gira a la derecha para llegar al pueblo. Busca el punto de control y vuelve a girar a la derecha: la llave está escondida en la cueva que hay al final de la pasarela.

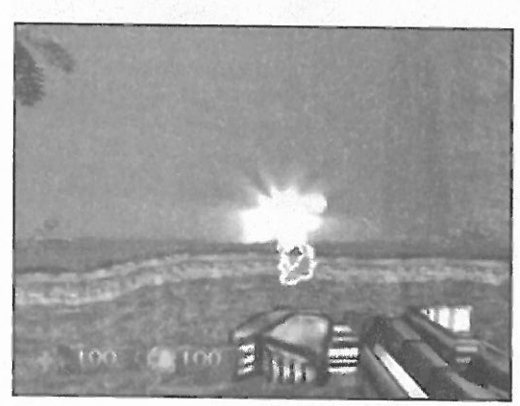


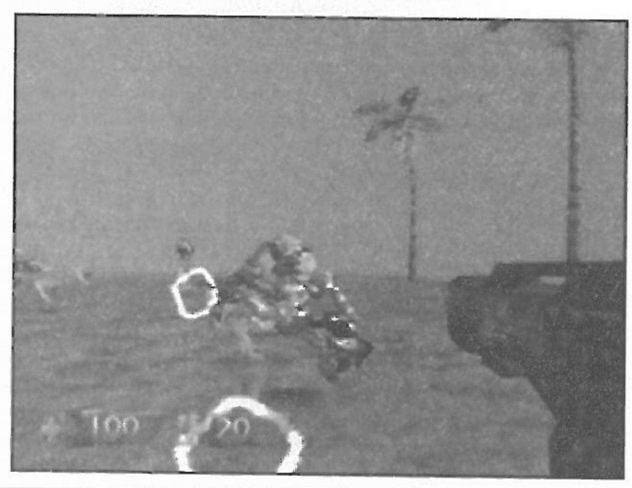
SEGUNDA LLAVE

Vuelve a la encrucijada y baja para dar con una fila de columnas. Salta a la primera columna y se elevará hasta juntarse con la siguiente. Al final llegarás a un estrado que tiene un agujero enorme. Desciende por él valiéndote de las plataformas que jalonan su interior. En el fondo hay un túnel que te conduce a una pasarela exterior que a su vez te conduce a una encrucijada. A izquierda y derecha tienes algunos ítems, pero sigue recto hasta dar con el punto para guardar y el teletransportador. Atraviésalo y llegarás a una zona en la que las cabañas están sobre pilares. Sigue avanzando y salta hacia la plataforma que rodea al árbol. Sube por la rampa, pisa el panel para que descienda la barrera y mata a los tres Purlins que aparecerán.



Sigue avanzando por la pasarela hasta que llegues a un pueblo colgante. Atraviesa un pequeño sistema de cuevas en el que hay un Purlin vigilando una barrera. Mátalo, baja la barrera y (esto es muy complicado) salta a la izquierda sobre una cornisa muy estrecha y luego dentro de la entrada de la cueva desde la que un soldado te apunta. Atraviesa la cueva hasta salir y salta hasta dónde está la llave. Desde aquí puedes saltar hasta la pasarela rota: agárrate al trozo que está descolgado. Sigue el camino de vuelta a la cueva del punto para guardar, pero esta vez cruza el puente que hay dentro de la zona del poblado. En el edificio de atrás hay un teletransportador (y un Lanzador Quad encima, pero tendrás que adivinar cómo subir hasta allí).





TERCERA LLAVE

Utiliza el teletransportador y sal de la entrada de la cueva. Salta hacia la pasarela (acaba con los Hechiceros), pasa sobre la barrera que ha caído y aquí tienes la llave. Esta es fácil.

PIEZA DE CHRONOSCEPTER

Baja por la pasarela hasta un gran edificio, Hay otra pasarela que te conduce a un puente de cuerda que, al final, te lleva al umbral de la salida. Pero por detrás del umbral baja a una cornisa: desde aquí salta a otra cornisa que hay a la izquierda y que guarda la pieza del Chronoscepter.



NIVEL 7: LA ISLA PERDIDA

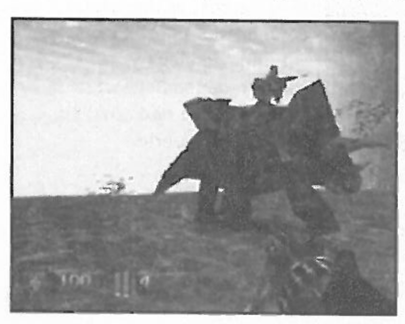
Un nivel fantástico: acaba con un asalto en solitario a una fortaleza casi inexpugnable. Es una lástima que la primera mitad se vea entorpecida por los saltos más complicados del mundo. Buena suerte.

PIEZA DE CHRONOSCEPTER

Aquí tienes un montón de iconos de Fuerza Vital, pero ten cuidado con los escarabajos. Busca la salida y luego sigue por el cañón hacia la izquierda. Gira a la derecha después del pasadizo medio oculto y descubre una cueva con un punto para guardar y un teletransportador. Crúzalo y acaba con todos los alienígenas-insectoides para elevar las

columnas. Salta hasta el teletransportador que hay arriba: debes ir detrás de algunas barreras que se bajan al acercarte. Salta a la próxima cornisa por las columnas y después salta hacia abajo a la derecha y cruza por el punto de control. ¿Qué es eso? Sí, un triceratops. Cuidado con el lanzacohetes de su jinete y esos terribles cuernos. El secreto es acabar con el jinete cuanto antes.

Cae sobre una cornisa que hay a la izquierda y pisa el interruptor. Trepa y entra en una nueva área. Hay una pared emparrada que guarda una armadura Tek en su parte superior. Sigue por la cornisa hasta llegar a otro muro emparrado. Sube, cruza el pasadizo, baja saltando a la columna y luego salta sobre la plataforma de la derecha. Sigue avanzando. Ten cuidado con las rocas que caen y con el Hechicero. Sube por los escalones mágicos flotantes y entra en el teletransportador.



Ve por la derecha hacia los estanques de lava (uno de ellos no estará hirviendo, y contiene el Cañón de Fusión). Busca un rastro de iconos de Fuerza Vital que va por una cornisa. Salta a una zona en la que hay dos entradas a unas cuevas: toma la que conduce a una pasarela y ve hasta el final. Explora la zona siguiente hasta que encuentres un lugar repleto de estanques de lava. Tienes que buscar un grupo de columnas móviles.



Por aquí hay un estanque cuya lava no está borboteando. Tendrás que comportarte como un valiente y arriesgarte a chamuscarte un pelín... Sumérgete, cruza el túnel, sal por el otro lado y sube por la rampa. A la derecha, cruzando el siguiente túnel, tienes la pieza del Chronoscepter. Vuelve a bajar por la derecha y recoge la mochila. Vuelve a bajar y conseguirás una armadura Tek. Desgraciadamente, ahora tienes que volver a cruzar la lava para acceder a las columnas móviles. Para ser sinceros, es demasiado complicado, porque cada columna se eleva y cae de forma independiente. Se trata más que nada de una cuestión de suerte.



PRIMERA LLAVE

Cuando por fin llegues arriba, mata al Hechicero para elevar la columna. Salta sobre ella y repite el proceso al girar la esquina. Activa el interruptor, mata al Purlin y sube hasta el último grupo de columnas. En la cima hay un punto para guardar y también está la llave. Entra en el teletransportador para acceder a la...

SEGUNDA LLAVE

Ve a la derecha y sube por la pared. En la esquina hay un teletransportador, pero primero tienes que vértelas con los terribles gusanos de arena. Entra en otra zona repleta de gusanos de arena: al matarlos bajará una escalera que te permitirá salir.

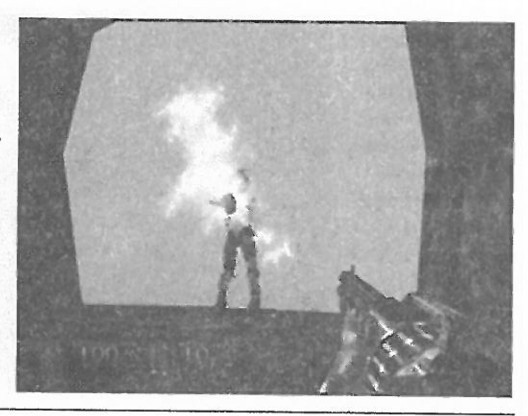


El teletransportador te lleva de vuelta al barrio de los gusanos de arena. Desciende por el acantilado y ve a la derecha para dar con otro teletransportador. Te conduce a un ascensor. Aquí es donde empieza el asalto a la fortaleza.

Acaba con todos los bichos extraños y sigue subiendo por la rampa. Tienes que bajar la enorme columna cuadrada que hay arriba. Para hacerlo, sigue recto, luego a la derecha, pulsa el interruptor, vuelve corriendo y entra en el hueco que se acaba de crear. La última llave está justo al final de la rampa, sobre la pasarela de red. Déjate caer y busca el pasadizo: te conduce a un punto de control y a un teletransportador.



Entra y da media vuelta: hay una serie de columnas, y cada una de ellas esconde un pequeño desafío. Utiliza el teletransportador de nuevo. Más adelante hay otro teletransportador que te conduce a un puente que se formará delante de tus narices con plataformas flotantes. Sube y activa el interruptor que abre un ascensor al que puedes llegar subiendo por cualquiera de las rampas que tienes más adelante. Sube al ascensor (hay un reforzador de salud en la plataforma) y cruza el puente que conduce a un punto de control. Sube por la rampa que tienes delante. Sigue corriendo y lánzate al agua. Sube sobre la plataforma que verás y acciona el interruptor: la puerta del umbral de salida se abrirá. ¿Y ahora qué?





NIVEL 8: EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Bien, y por fin, el último nivel del juego, una brillante, durísima y sangrienta batalla contra hordas y hordas del malvado ejército del Campaigner.

Ahora ya tienes todas las llaves: quédate en medio del Eje de las Puertas y serás «abducido», como la hermana de Mulder en Expediente X. O algo parecido. Sea como sea, ya no tienes que buscar más llaves, así que dejaremos que en este nivel te busques la vida. Ya has aprendido un montón de cosas, ¿no? Tendrás que echar mano de todo tu talento para salir indemne. Y cuando hayas superado el nivel te enfrentarás con dos jefes: un enorme Tyranosaurus Rex cibernético (con rayos láser en los ojos, un aliento de fuego y una cola que provoca terremotos al golpear el suelo) y, cómo no, el mismísimo Campaigner.

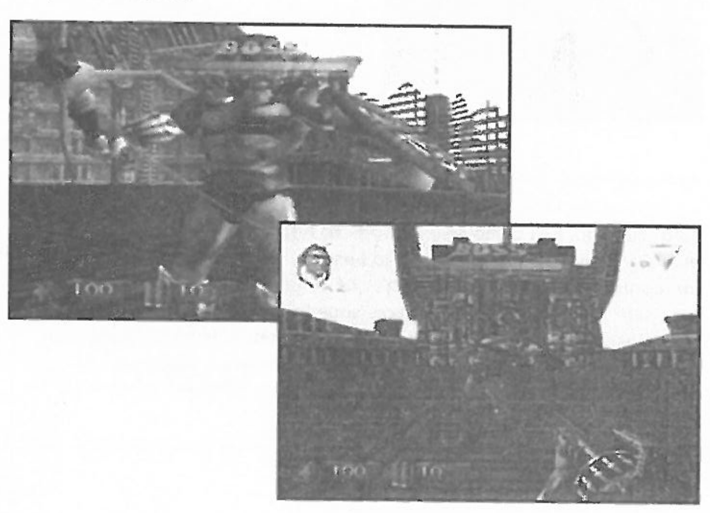
No te preocupes por la última pieza del Chronoscepter: ni siquiera tendrás que buscarla. Tranquilo.

¡Buena suerte! Sabemos que puedes hacerlo...



TRUCOS DE LUJO

Estos trucos van de perlas en todos los casos. Introdúcelos en la pantalla Enter Cheat («Introducir Códigos») si quieres saber lo que es bueno.



Créditos: Introduce FDTHMGS para ver los créditos.
Modo Espíritu: Introduce THSSLKSCL para activar una Invencibilidad Espiritual permanente.
Munición Infinita: Introduce BLLTSRRFRND.
Modo Boli y Tinta: Introduce DLKTDR si quieres ver una rareza sin precedentes.
Vidas Infinitas: Introduce FRTHSTHTTRLSCK.
Muestrario: Introduce THBST para ver a todas las bestias.
Modo Disco: Introduce SNFFRR si quieres ver a unos malos muy marchosos.
Todas las Armas: Introduce CMGTSMMGGTS.
El Gran Truco: Introduce NTHGTHDGDCRTDTRK. Este código activa todo lo anterior y, además, te da libre acceso a todas las entradas: ahora podrás ver todos los niveles y jefes sin pasarte media vida perdido entre la niebla... ¡Esto sí que es un truco!
Modo Volador: Introduce el código LKMBRD para poder volar por los escenarios. También podrás atravesar las paredes y el suelo; basta con activar el truco en el menú de Cheats del modo pausa (durante el juego). R sirve para subir y L para bajar.

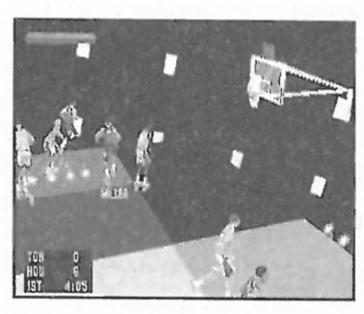
+...

HALLA ENTRE ESTA PLETORA DE TRUCOS EL QUE NECESITABAS PARA AVANZAR EN ESE JUEGO QUE TE QUITA EL SUEÑO.

ADEMAS...

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Vaya un nombre extraño para un juego de baloncesto.

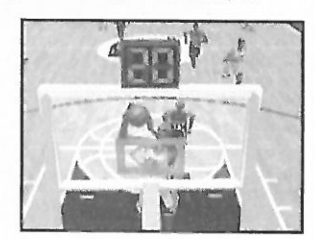


EQUIPOS EXTRA

Destaca la opción «Pre-Season» en el menú principal. Mantén pulsado L y pulsa A. Pulsa Derecha para acceder a los equipos Nintendo, N64 y Left Field Productions.

MODO DISCO

Activa la pausa y pulsa A, C-arriba, Abajo, Arriba, C-abajo, R, R, B, C-derecha, C-derecha, Z.



REPETICION

Pulsa B+Z después de anotar para ver la repetición de la canasta.

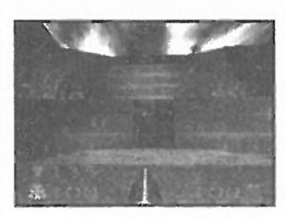
REPETICION DESDE ENFOQUE ALTERNATIVO

Mantén pulsado B durante la repetición.

MODO CABEZAS GRANDES

Activa la pausa. Pulsa Derecha en el D-pad, Derecha en el D-pad, Izquierda en el D-pad, R, Z, Start, A, Start, A, Start Z.

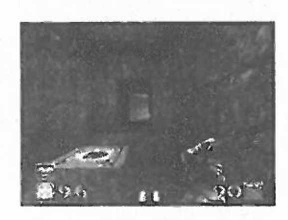




QUAKE 64

A pesar de algunos momentos impactantes, no es tan bueno como muchos pensaban. Y, por desgracia, el modo para dos jugadores no le llega ni a la suela de los zapatos al modo para 16 jugadores vía red del PC. No obstante, es muy divertido.

MODO DEBUG (SOLVENTA PROBLEMAS)



Introduce GCHQ GCHQ GCHQ GCHQ como clave y pasa del mensaje de «Clave Incorrecta». Aparecerá una selección «Debug» en el menú de opciones. Ahora podrás acceder al selector de niveles, a todas las armas, a la invencibilidad e incluso podrás apuntar a los monstruos.

SIN GOLPES

Introduce NOCLIP como clave y podrás atravesar las paredes.

CLAVES PARA TODAS LAS ARMAS

Introduce una de las siguientes claves para empezar el nivel correspondiente con todas las armas.

Nivel	**Fácil/Normal**
Realm of Black Magic	?DRY OPFG P3BT VBKX/ 6DRWOPFGT3BRVBJX
The ElderWorld	95RV TPFG QQBT JBJT/ 5SR9 TPFG VQBR JBCT
The NetherWorld	81RV 6PFG RGB5 5BJH / 41R9 6PFG WGBQ 5BCH
Shub-Niggurath's Pit	79RV 2PFG R7BS SBJF/ 39R9 2PFG W7BQ SBFC

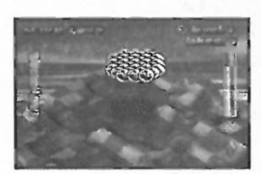
Nivel	**Dificil/Pesadilla**
Realm of Black Magic	2DR? OPFG Y3BP VBCX/ YDR8 OPFG 23BM V3BX

QUAKE 64

The ElderWorld	1SR7 TPFG 2QBP JBBT/ XSR TPFG 3QBM JBFT
The NetherWorld	01R7 6PFG 0GBN 5BBH/ W1R5 6PFG 4GBL 5BFH
Shub-Niggurath's Pit	Z9R7 2PFG 07BN SBBF/ VR95 2PFG 47BL SBBF

CLAVES DE NIVEL

Nombre de Nivel	Clave
2. Castle of the Dammed	H40X ZVVB HLBD 74DJ
3. The Necropolis	H0P3 2XBN WQ2B NZVK
4. Gloom Keep	CWHX CH3B GDB3 14JY
5. The Door to Chton	PQW4 9QVD Y8VY X21M
6. The House of Chton	PL24 XBBY YJLQ 32?6
7. Ziggurat Vertigo	6JR3 KDDV 3SLG 9RFT
8. The Ogre Citadel	GWY6 7BBB 23BD L4HK
9. The Crypt of Decay	B8YN BBBB ZBBB SXR4
10. The Wizard's Manse	55R6 0XCJ 2LBR QVV1
11. The Dismal Oubliette	51RZ ?6xQ RGBR NNJH
12. Underearth	5XRV SMXP B7BR LP5H
13. Termination Central	5SR9 TPFG VQBR JBCT
14. Vaults of Zin	5NRV JF6G CVBR
15. The Tomb of Terror	5JR6 HDXM 2ZBR DPN5
16. Satan's Dark Delight	5DR0 HW4N PZ?S 5Y2W
17. Chambers of Torment	49R6 XBBJ 2GBQ 932T
18. The Haunted Halls	45RZ ZF32 LZBQ 773R
19. The Tower of Despair	41R0 6PFG WGBQ 5BCH
20. Elder God Shrine	4XRV QBFG B3BQ 3BD3
21. The Palace of Hate	4SR5 DBBN ZGBQ 1628
22. The Pain Maze	4NRV JBBF BRY5 744W
23. Azure Agony	4JR5 1BBB 0QBQ X4HX
24. Shub Niggurath's Pit	39R9 2PFG W7BQ SBCF
25. The Nameless City	4DR1 4XDD RVBQ VM1B



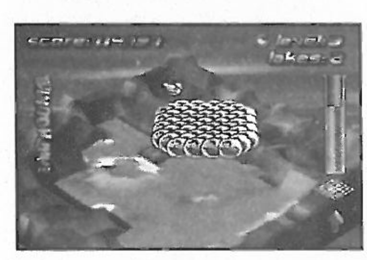
WETRIX

¿Te gustan los rompecabezas? Pues con Bust-a-Move 2 y esta pequeña joya tienes horas de diversión con tu N64. Hay gente que no entiende nuestra pasión, pero más vale no hacer caso a esas mentes tan cerradas.

FORMAS ALTERNATIVAS

Activa el código «Alternate Floors». Completa todos los modos menos el de práctica y el de varios jugadores y obtén una puntuación «OK». El color de fondo se volverá verde para confirmar que el código es correcto.

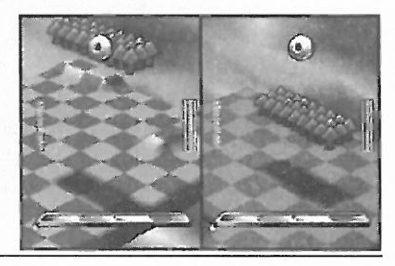


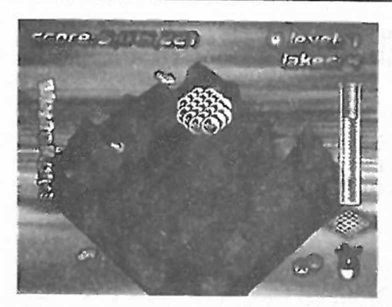


Selecciona cualquier modo de juego menos el de práctica. Selecciona al hombre que representa a las
piezas para transformarlo en pato. Empieza la partida con piezas triangulares, rectangulares y cuadradas.

CONTROLA EL AGUA

Mantén pulsado C-arriba o C-abajo en el menú principal para elevar o hacer descender el torbellino. Sigue pulsando el botón en cuestión y utiliza el stick analógico para mover el torbellino por el agua.



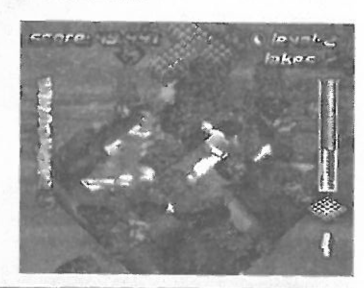


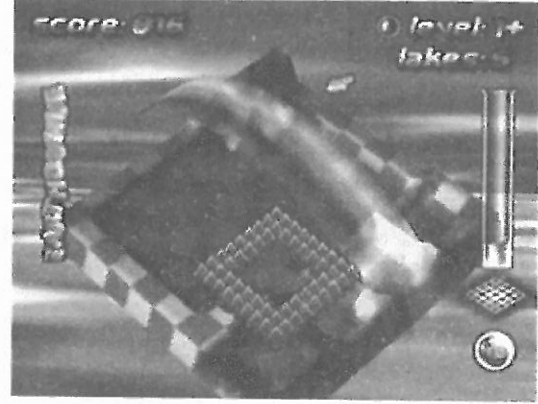
CAMBIA EL ENTORNO DEL SUELO

Cuando ya has completado las 16 rondas de práctica (una gran idea, dicho sea de paso), el color del fondo de la pantalla principal cambiará a un rojo agresivo y tendrás acceso a una nueva opción, Floor (suelo). Pruébala si quieres jugar con un suelo de fondo con la Mona Lisa o la bandera americana.

NUEVO CONJUNTO DE PIEZAS

Completa primero todas las rondas de práctica para conseguir el fondo rojo en la pantalla principal. Consigue después una puntuación OK en cada modo excepto práctica y para varios jugadores de modo que el color de fondo cambie a verde. Verás que aparece un pequeño tipo azul; pulsa encima de él y aparecerá un pato. Si pulsas sobre el pato conseguirás las piezas nuevas.





BANJO-KAZOOIE

La primera vez que jugamos a Banjo hace unos meses sabíamos que iba a ser algo grande, pero la respuesta de toda esa gente que ha comprado el juego ha sido... terrorífica. Estaba claro que Banjo tenía que ser el título que se midiera con Mario.

Con el propósito de ayudar a toda esa legión de jugadores que, ahora mismo, está en un callejón sin salida, en un tris de estamparse la cabeza contra la pared, vamos a dar respuestas a algunas de las dudas más frecuentes que surgen en los tres primeros mundos. Evidentemente, no podemos aportar todo lo que quisiéramos, ya que el juego es inmenso y hay mucho que explorar. Esto es un especie de bálsamo, pero siempre podéis peregrinar a Lourdes, que es una verdadera fanática de Banjo-Kazooie y se conoce todos los trucos.

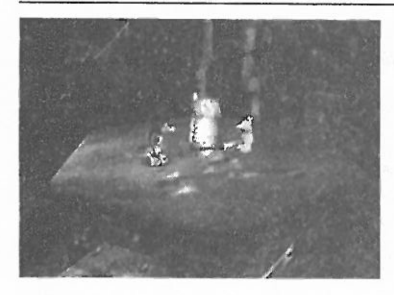


PREGUNTAS HABITUALES SOBRE BANJO-KAZOOIE

MUNDO 1: MUMBO'S MOUNTAIN

P ¿Cómo puedo derrotar al simio gigante del árbol?

R En primer lugar, tienes que ayudar al pequeño mono atrapando la naranja que hay en la copa del árbol. Cuando el mono haya elevado el trozo de tierra sobre el que estaba, utiliza el salto Flip Flap para alcanzar la cornisa que tienes encima. Sigue esa cornisa por el lado derecho



hasta el final y utiliza tus huevos para derrotar al gorila. Para conseguirlo tendrás que acertarle tres veces.

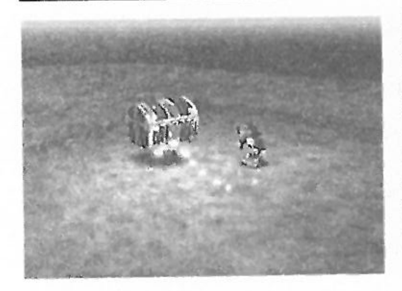
P ¿Dónde están todos los Jinjos?
R Mira que son rebuscados estos Jinjos. Aquí tienes su ubicación:
Lila - A la derecha de la salida, sobre un pedestal (utiliza un salto Flip-Flap para alcanzarlo).
Azul - En la única isla que hay en el agua.
Verde - En una cabaña (utiliza el Pico Demoledor para destrozar las cabañas).
Naranja - En las columnas de piedra inclinadas cerca del puente.
Amarillo - En la ladera que hay al lado del simio (utiliza a Kazooie para subir).



P Pisé un interruptor y apareció una pieza de puzzle en la cima de la colina que hay en la entrada del nivel. ¿Cómo puedo alcanzarla?
R Debes visitar a Mumbo contando al menos con cinco Señales Mumbo. Sitúate en la plataforma de su cabaña y pulsa B para transformarte en termita. Sal al camino con tu nueva apariencia y podrás subir a la colina sin más problemas.

Mundo 2: Treasure Trove Cove
P ¿Cómo puedo derrotar a Nipper, el cangrejo ermitaño gigante?
R Para enviarlo a la porra debes utilizar un Rat-a-tat Rap contra sus ojos. Tres aciertos y verás cómo vuela por los aires con su concha gigante.

P Cerca de la salida del nivel hay un cubo que necesita un guijarro. ¿Qué debo hacer?



R Tienes que utilizar tus huevos para rellenar el agujero. Dispara dos huevos dentro del cubo (te será más fácil disparar los huevos desde detrás, utilizando C-abajo). Cuando su agujero esté lleno, sacará el agua del estanque por ti y te permitirá el acceso al castillo.

P Pisé sobre una cruz roja y seguí el camino que me indicaba, pero he llegado a un cofre que no puedo abrir.
R Utiliza el Rat-a-tat Rap o un huevo para abrir el cofre.

Mundo 3: Clanker's Cavern
P ¿Cómo puedo ayudar a Clanker? No veo forma de bajar el nivel del agua.
R Ve nadando desde Clanker hasta el lugar en que emerge la cadena. Justo en el fondo hay una gran llave que sobresale. tienes que nadar a través de ella tres veces para que se libere más cadena y Clanker pueda respirar. Para conseguir más aire sigue al pez que hay en este tramo. Cada pocos segundos dejará escapar una burbuja de aire en la que te puedes meter para respirar.

P Ahora me dice que sus dientes hacen daño. ¿Qué se supone que debo hacer?
R Los dientes son coser y cantar. Cuando hayas soltado la cadena de Clanker para que pueda subir a la superficie, sube a una de las plataformas flotantes que hay al lado de su cabeza. A medida que suba y baje, utiliza los huevos para sacarle los dientes dorados de ese lado. Para conseguirlo debes acertar tres veces.



Después ve al otro lado y repite la misma operación. Cuando acabes sólo tienes que nadar por el agujero y hacerte con la pieza del puzzle.

P Me falta por encontrar una pieza de puzzle y no puedo conseguir todos los Jinjos.

R Para todos los despistados, aquí tenéis la localización de esos tipos tan traviesos:

Azul - Frente a la cara de Clanker, entra en la segunda tubería submarina de la izquierda.

Verde - En la parte baja de la cadena de Clanker.

Naranja - Sube a la plataforma del Shok Spring que hay cerca de la aleta de Clanker, salta hacia la tubería de la izquierda, sube hasta arriba y salta hacia la cornisa. Pisa fuerte sobre la reja para conseguir el Jinjo.

Lila - Dentro de la agalla izquierda de Clanker, después de haber liberado la cadena.

Amarillo - En las tuberías que hay al lado de la salida (sube por la escalera para llegar).

LOCALIZACIÓN DE LAS NOTAS MUSICALES: MUMBO'S MOUNTAIN
ASISTENCIA EN NOTAS MUSICALES

· En el agua: 6
· En el puente: 7
· En el área donde está el toro: 9
· Sobre las cabañas: 6
· En las cabañas: 5 (utiliza el Pico Demoledor para destruir las cabañas).
· Sobre/cerca de las columnas de piedra: 18
· En la colina que hay al lado del simio: 21
· En la cabaña de Mumbo: 4
· En la colina de la salida: 18
· En la colina de las hormigas: 6

Total: 100

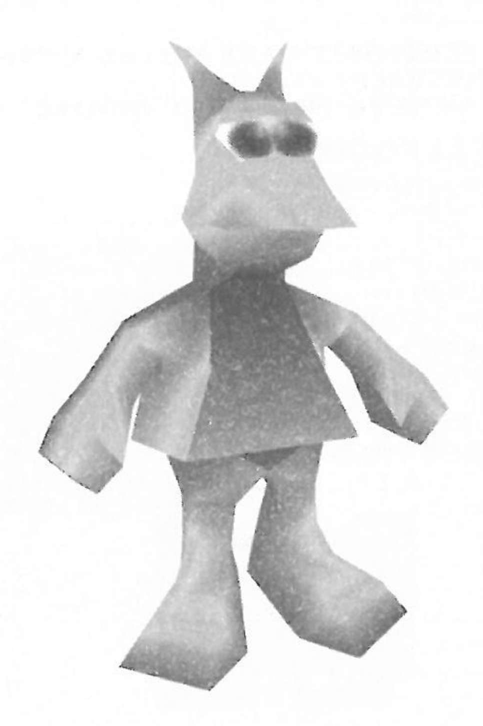
TREASURE TROVE COVE
ASISTENCIA EN NOTAS MUSICALES

· En la salida: 4
· En el barco: 11
· En las palmeras: 8
· Sobre/dentro del castillo sumergido: 9
· Encima del faro: 5
· En las escaleras de madera: 12
· En los cofres del tesoro: 5

· En la concha del cangrejo: 6
· En el claro: 32
Total: 100

CLANKER'S CAVERN
ASISTENCIA EN NOTAS MUSICALES

· En las tuberías cerca de la salida: 8
· Bajo el agua: 13
· En la cueva detrás de Clanker: 8
· Al fondo de la cadena de Clanker: 8
· En el lomo de Clanker: 10
· Dentro de Clanker: 28
· En las tuberías que rodean a Clanker: 25
Total: 100



MISSION: IMPOSSIBLE

ARMAS SECRETAS

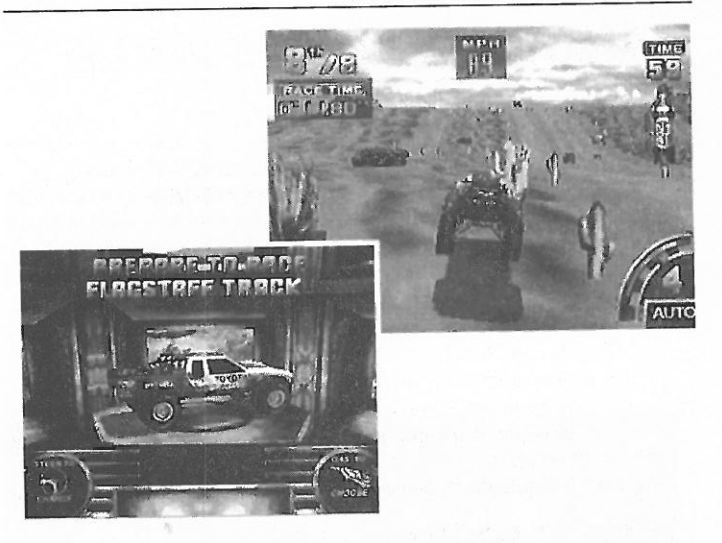
Aquí tienes una selección de códigos para que tu lista de armas engrose sus efectivos de forma considerable. Activa la pausa en la pantalla de selección de misión e introduce la siguiente combinación de botones utilizando el D-pad y los botones C.

· Mini lanzacohetes con 30 cohetes:
Derecha en el D-pad, Izquierda en el D-pad, C-izquierda, C-derecha, C-abajo.
· 7.65 Silencer con 30 balas:
C-arriba, Izquierda en el D-pad, C-derecha, C-izquierda, C-arriba.
· Hi Power de 8mm con 30 ráfagas:
Derecha en el D-pad, Izquierda en el D-pad, C-abajo, C-arriba, C-arriba.
· Uzi con 30 ráfagas:
C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Derecha en el D-pad.

UNETE AL EQUIPO

Cuando ya has completado la partida en el nivel «Posible» observa los créditos finales. Después vuelve a la Embajada Americana de Praga y únete al equipo de diseño. Desde aquí, habla con la gente hasta que tu barra de salud esté a tope para conseguir una animación de bonus de Nathan.





OFF ROAD CHALLANGE

SALIDA TURBO

Antes de que el juez de salida diga «Set» pulsa el botón del acelerador. Con esto conseguirás una larga salida nitro sin necesidad de utilizar tus reservas de nitro. Tienes que calcular tu movimiento a la perfección, así que será mejor que practiques un poco para que todo vaya sobre ruedas.

CIRCUITOS SECRETOS

Para tener acceso a estos circuitos dirígete a la pantalla de Selección de Circuito y mantén pulsados los botones correspondientes al circuito que prefieras hasta que oigas la bocina de un coche. Después ve a la carrera que esté entre paréntesis y mantén pulsado Z a la vez que pulsas el botón del acelerador.

El Cajon (El Paso) Arriba en el D-pad, L y R.

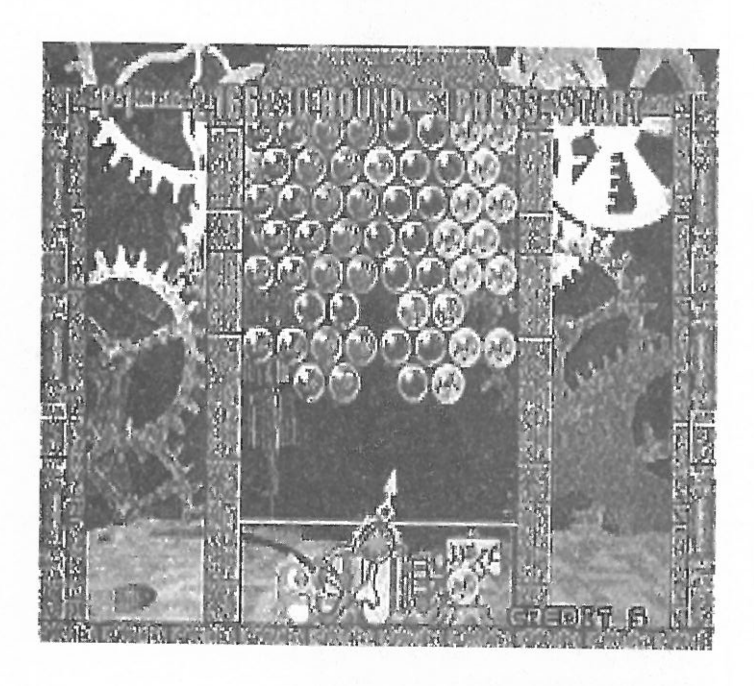
Flagstaff (Mojave) L e Izquierda en el D-pad.

Guadalupe (Vegas) Abajo en el D-pad y R.

BUST-A-MOVE

OTRO MUNDO

En la pantalla principal pulsa la secuencia siguiente en el D-pad: Izquierda, Arriba, Derecha y Abajo. Si la cosa funciona aparecerá un tipo verde en la parte inferior derecha de la pantalla. Ahora ve a la opción de Modo Puzzle y podrás ver una opción nueva debajo, «Another World». Selecciónala y tendrás acceso a una serie nueva completa de rompecabezas.



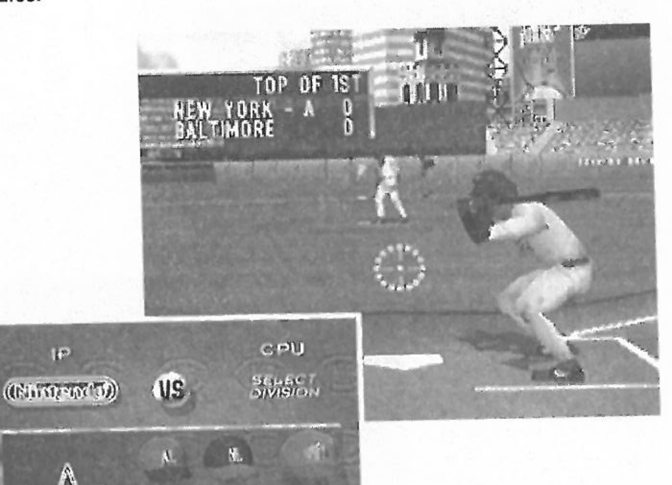
MAJOR LEAGUE BASEBALL

ANTICIPA EL LANZAMIENTO DEL CONTRARIO

Si lo tuyo no es adivinar la dirección de la bola, mantén pulsado el botón de golpe recto. Aparecerá el objetivo del lanzador y el bate seguirá ese recorrido. En cuanto el pitcher lance la bola, suelta el botón y golpea la bola sin más problemas.

ACCESO A EQUIPOS ESCONDIDOS

En la pantalla de selección de Modo, señala «Exhibición» y después pulsa todos los botones C en una rápida sucesión. Si todo va bien, un sonido te indicará que ya puedes elegir los equipos Nintendo y Angel Studios.



GOLDENEYE

TRUCO CLASICO ARMAS ESCONDIDAS

Primer arsenal: En el tren, en la estancia en la que entras y está llena de cajas cuando empiezas, vuela la última caja que hay al final de la estancia. Cuando lo hagas aparecerás una RCP-90 escondida.

Segundo arsenal: En el nivel de las cuevas en el agua, ve a la sala de la radio. Ve a la derecha, hacia la zona desde la que puedes ver el agua, y encontrarás unas cuantas cajas. Vuela la caja de la derecha y aparecerá una caja más pequeña. Vuélala y también la que salga después. Ahora recoge el rifle de asalto, busca una caja de plata y vuélala si quieres otro rifle más de modo que puedas mantener ocupadas las dos manos.

1080° SNOWBOARDING

COMO... conseguir a los personajes secretos
Juega con Ice Man
Juega en modo de carreras Expert Match y derrota a Ice Man en el circuito Deadly Fall para ganar la partida. Vuelve a la pantalla de selección de personaje (en cualquier modo), señala a Akari Hiyami y pulsa A para que aparezcan sus estadísticas. Mantén pulsado C-izquierda y pulsa A para escogerla. Después suelta C-izquierda. Elige la tabla normal y podrás jugar con Ice Man.

JUEGA CON PANDA MAN

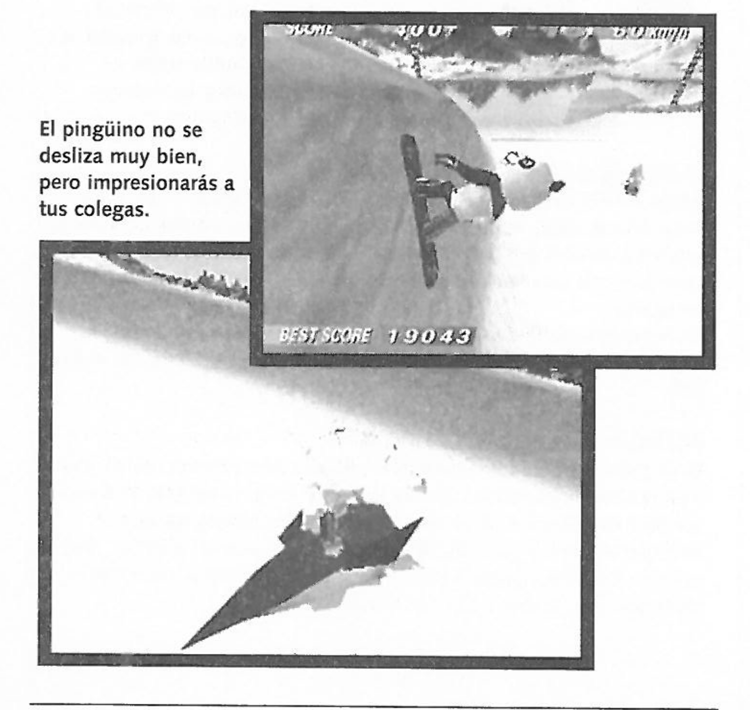
Introduce tus iniciales en todas las pantallas de récord, es decir, en Time Attack, modo Contest y Trick Attack. Después ve a la pantalla de selección de corredor, señala a Rob Haywood y pulsa A para que aparezcan sus estadísticas. Mantén pulsado C-derecha y pulsa A para escogerlo.
En la pantalla en la que eliges tabla, el dibujo de la esquina inferior izquierda debería contener la cara de un oso panda en lugar de la de Rob.

JUEGA CON GOLD MAN

Utilizando a Ice Man, juega en el modo de carrera Expert Match y vence a Gold Man en el circuito Deadly Fall para ganar la partida. Vuelve a la pantalla de selección de corredor (en cualquier modo), destaca a Kensuke Kimachi y pulsa A para que aparezcan sus estadísticas. Mantén pulsado C-arriba y pulsa A para escogerlo y suelta C-arriba. Elige la tabla normal y podrás jugar con Gold Man.

JUEGA CON LA TABLA PINGÜINO

Ejecuta todas las piruetas del juego en el modo de entrenamiento. El mejor modo de conseguirlo es eligiendo a Rob Haywood y ejecutando todas sus piruetas disponibles para, a continuación, decidirse por Akari Hayami y llevar a cabo el resto de piruetas (las que no se hayan hecho aparecerán en blanco).
Cuando ya las hayas ejecutado todas, sal del juego y vuelve a empezar en cualquier modo. Elige a cualquier corredor, destaca cualquier tabla y mantén pulsado C-abajo y pulsa A dos veces. Ahora deberías aparecer sobre una tabla pingüino.



¡Qué mono!, un panda en una tabla de snowboard. ¿Es un espejismo o es que me estoy volviendo loco?

El pingüino no se desliza muy bien, pero impresionarás a tus colegas.

ALL STAR BASEBALL '99

ELIMINA A LA SEGUNDA BASE

Si en la segunda base hay un runner que controla el ordenador, puedes eliminarlo cada vez si sacas provecho de un pequeño fallo técnico de la inteligencia artificial; selecciona a tu lanzamiento y observa cómo el primer runner empieza a bordear hacia la tercera. En cuanto pase al árbitro no podrá volver a la base a tiempo. Lanza a la segunda y mira cómo se retuerce. Si utilizas la cámara manual también puedes eliminar a los runners en la primera y en la tercera.

STRIKE DE PROPINA

Cuando lanzas contra el ordenador a veces puedes conseguir un strike de propina contra el bateador; si el jugador del ordenador intenta un golpe recto en lugar de un swing completo y falla, siempre irá a por un golpe recto en el siguiente intento, sin importar dónde lances la bola, así que pulsa B en lugar de A cuando hayas elegido a tu siguiente lanzador para realizar un lanzamiento fuera y conseguirás un strike cada vez.

MOVIMIENTO LENTO

¿Te gustaría jugar a béisbol a cámara lenta? Para conseguirlo, accede al menú de opciones durante el partido y activa la cámara manual. Ahora, además de desplazarte por el campo utilizando los controles de tu pad de repuesto al estilo de Turok (excelente para conseguir un primer plano de esos alienígenas histéricos) también podrás activar el modo de movimiento lento con el D-pad.

HOME RUN DERBY

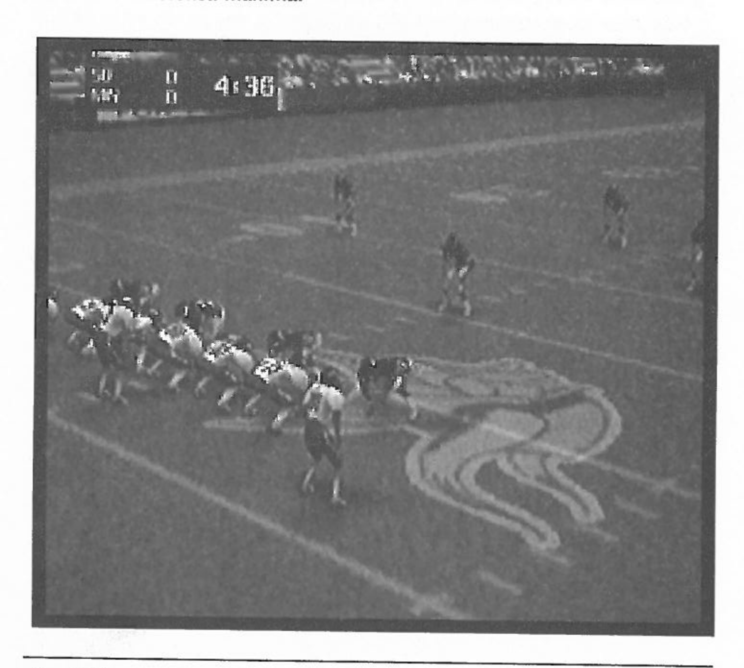
También puedes utilizar las opciones de cámara manual y movimiento lento en el juego Home Run Derby. Sólo tienes que elegir un juego de exhibición y activar la cámara manual desde aquí. Sal al menú principal y selecciona Home Run Derby. Utiliza el mando de repuesto para que sea más fácil acertar en esos homers.

NFL QUARTERBACK CLUB 98

TODOS LOS CODIGOS DE TRUCOS

Seguro que ya conocerás algunos trucos para el título de fútbol americano de Acclaim, pero seguro que no los conoces todos. Aquí tienes una lista completa con todos los códigos, además de una opción muy útil para desactivar todos los trucos por si alguna vez te olvidas de los que están activados.

LLDFSCK - Debilita a las dos defensas.
LLFFSCK - Debilita el ataque.
CRLLWYS - Aceleración máxima.
BGBFYDF - Defensa máxima.



YNSTYNS - Máxima disciplina y cuidado.
BGBFYFF - Ataque máximo.
RNLDSWZNGR - Fuerza máxima.
PWHYRMN - Reduce los atributos de los jugadores a cero.
TRNTDLFR - Puntería cero del quarterback.
WLTRPYTN - Agilidad máxima.
SPRBGRMS - Lanzamientos, patadas y voleas de larga distancia.
TGHTGRP - Los jugadores no sueltan el balón.
LWYSTPSS - Los jugadores siempre golpean el balón.
SPRTMMD - Maximiza los atributos de los jugadores.
SPRDPRTCKL - Siempre hace la entrada.
NBCTCKLS - Desactiva las entradas.
YLCTRCFB - Modo fútbol eléctrico.
BGSPRDV - Aumenta la habilidad de zambullida de los jugadores.
8DWNDRV - Te proporciona ocho downs en lugar de los cuatro habituales.
STNTXTM - Activa los equipos secretos en el modo Quickplay.
SNWSLDS - Modo trineo.
FRMBYFRM - Modo movimiento lento.
BGTWSTRS - Jugadores giratorios.
SPRTRBMD - Modo turbo.
MNFLDMD - Hace que los jugadores se zambullan a cada momento.
GTNHNDS - Los jugadores se muestran torpes con el balón todo el rato.
SPRSLYD - Terreno de juego resbaladizo.
LDSTRTRK - La bola va dirigida de forma mágica a las manos del receptor.
PBYBYMD - Los jugadores se arrastran todo el rato.
STYCKYHNDS - Siempre consigues recibir.
MCHLJNSN - Jugadores súper rápidos.
JPNSMWR - Jugadores gordos de sumo.
GLYTHMD - Modo jugadores gigantes.
SMLMDGT - Modo jugadores miniatura.
BBMNTBL - Modo jugadores altos y delgados.
LLCHTSFF- Desactiva todos los trucos.

YOSHI'S STORY

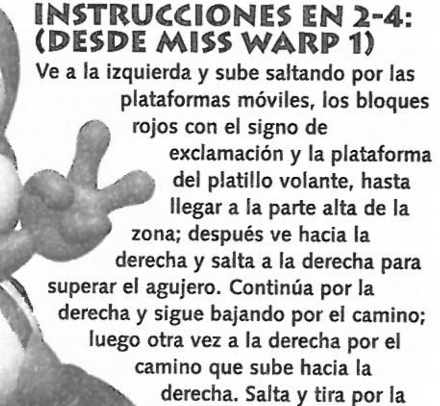
TRUCO CLASICO

Aunque hace poco que lo publicamos, hemos recibido un montón de llamadas, así que aquí lo tenéis de nuevo.

El Yoshi negro se encuentra o bien en el mundo 2-1 o en el mundo 2-4.

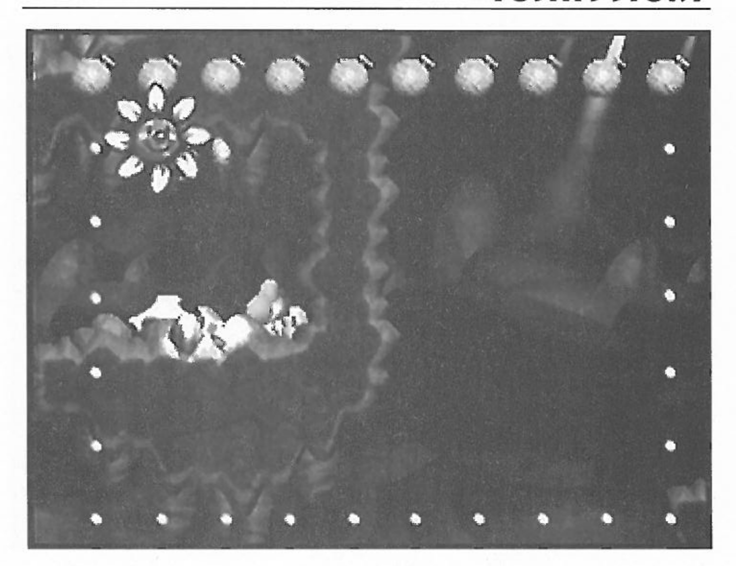
INSTRUCCIONES EN 2-1: (DESDE MISS WARP 4)

Ve a la izquierda y encontrarás un tulipán. Quédate cerca y cómetelo para convertirte en huevo. Mueve el stick analógico hacia abajo durante unos segundos para que el cursor apunte hacia arriba y después suéltalo para lanzar a Yoshi por los aires. Cuando Yoshi esté sobre la plataforma de la bola misteriosa, pulsa B para que recupere su forma normal y reviente la bola, encontrando así un huevo de Yoshi blanco y negro. Completa el nivel sin morir y podrás jugar con un Yoshi negro.



INSTRUCCIONES EN 2-4: (DESDE MISS WARP 1)

Ve a la izquierda y sube saltando por las plataformas móviles, los bloques rojos con el signo de exclamación y la plataforma del platillo volante, hasta llegar a la parte alta de la zona; después ve hacia la derecha y salta a la derecha para superar el agujero. Continúa por la derecha y sigue bajando por el camino; luego otra vez a la derecha por el camino que sube hacia la derecha. Salta y tira por la derecha; después sigue todo el rato por la derecha para entrar en el sector siguiente. Déjate caer al fondo, luego baja y no pares

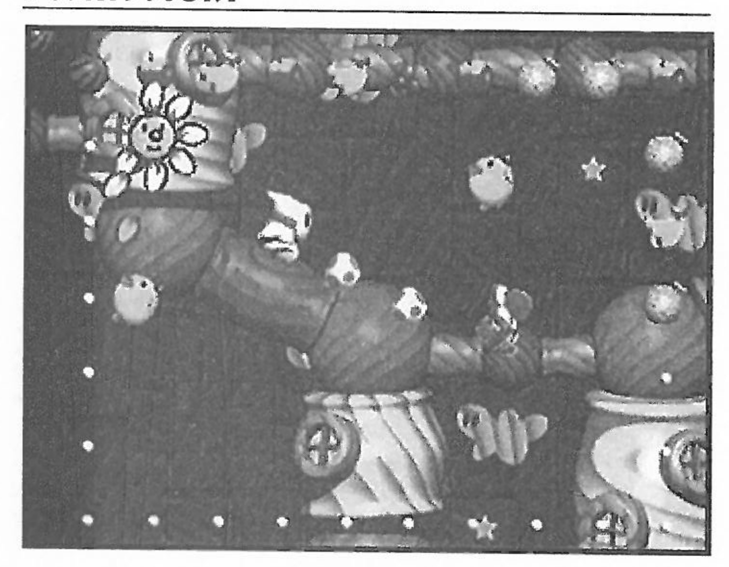


hasta el fondo, y después a la derecha hasta dar con Miss Warp 3. Sube hasta la esquina superior derecha trepando por las enredaderas y toma el pasadizo de la derecha. Destruye la bola misteriosa para conseguir un huevo de Yoshi blanco y negro. Completa el nivel para obtener un Yoshi negro con el que poder jugar.

El Yoshi blanco se encuentra o bien en el mundo 3-2 o en el mundo 3-3.

INSTRUCCIONES EN 3-2: (DESDE LA SALIDA DEL SEGUNDO TRAMO)

Salta a la derecha del pequeño manantial y luego utilízalo para saltar arriba hacia la derecha sobre el tejado rojo del edificio pequeño. Ve a la derecha y salta desde el tejado a la plataforma, sigue por la derecha y salta sobre la hoja; después déjate caer y ve por la izquierda a través de varias plataformas; déjate caer y sigue por la izquierda hasta encontrar una bola misteriosa. Destrózala y darás con un huevo de Yoshi blanco. Completa el nivel sin morir y conseguirás un Yoshi blanco.



INSTRUCCIONES EN 3-3: (DESDE MISS WARP 3)

Ve a la derecha y, cuando el camino se bifurque, toma la senda superior y entra en el jarrón (quédate encima y mueve el stick hacia abajo). En este tramo hay un grupo de tipos tímidos negros que lanzan bombas a Yoshi. Ve a la derecha y, cuando el camino se bifurque, toma la senda superior y entra en el jarrón para dar con Poocky, que está al lado de una tubería roja. Entra en la tubería roja y aparecerás en una cueva subterránea. Destruye la bola misteriosa flotante para recibir el huevo de Yoshi blanco y después completa el nivel sin que te maten si quieres jugar con un Yoshi blanco.

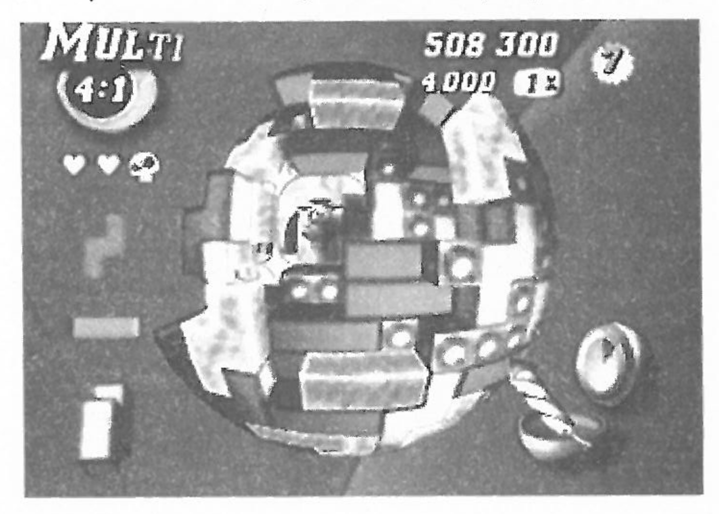
TETRISPHERE

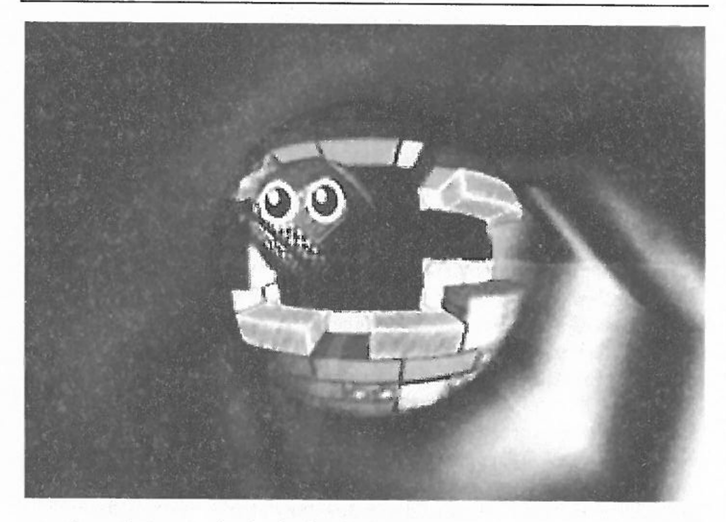
SOLUCIONES PARA LOS ROMPECABEZAS MAS COMPLICADOS

53. Mueve el cursor un espacio a la derecha desde donde empieza. Atrapa el cuadrado azul y deslízalo un espacio a la izquierda. Sitúa el cursor sobre el cuadrado azul que hay debajo del que acabas de mover. Agarra esta pieza y deslízala un espacio hacia la izquierda. Toma la primera pieza que desplazaste y vuélvela a colocar un espacio a la derecha. Agarra la segunda y deslízala un espacio hacia la izquierda para despejar el nivel.

54. Mueve el cursor un espacio a la derecha y atrapa el rectángulo verde. Desplázalo un espacio a la derecha y después otra vez un espacio a la izquierda antes de que llegue al fondo. Toma el cuadrado azul más grande y desplázalo un espacio a la derecha. Sitúa el cursor sobre el rectángulo verde de la izquierda y utiliza tu caída para despejar el nivel.

55. Desplaza el cursor trece espacios hacia arriba y después cinco





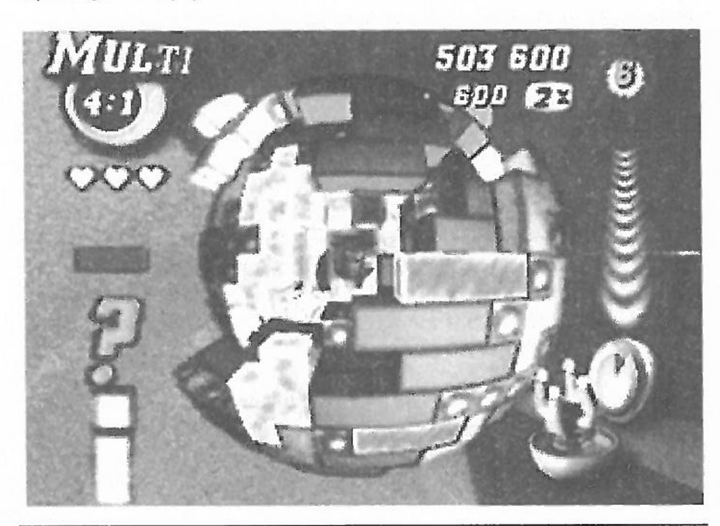
espacios a la izquierda desde donde empieza. Atrapa el rectángulo verde y desplázalo tres espacios hacia abajo. Sube el cursor hasta el rectángulo amarillo y tómalo. Deslízalo cinco espacios hacia abajo y luego tres a la derecha. Agarra el rectángulo verde y bájalo dos espacios, cinco a la derecha y luego tres espacios más hacia abajo. Atrapa el rectángulo amarillo y muévelo dos espacios a la derecha y siete hacia abajo. Acabará sobre los otros dos rectángulos amarillos. Toma el rectángulo verde, bájalo cinco espacios y muévelo uno más hacia la izquierda.

56. Atrapa la pieza azul en forma de Z sobre la que empieza el cursor y súbela un espacio. Baja el cursor dos espacios hasta la siguiente pieza azul en forma de Z y desplázala dos espacios hacia la izquierda. Mueve el cursor un espacio a la derecha, toma la pieza lila en forma de L y desplázala un espacio a la izquierda. Mueve el cursor tres espacios a la derecha. Estará sobre la primera pieza azul en forma de Z que moviste. tómala y deslízala un espacio hacia abajo. Mueve el cursor cuatro espacios a la derecha. Debería estar sobre una pieza roja en forma de T. Toma esta pieza y deslízala dos espacios hacia arriba. Con el cursor sobre esta pieza, pulsa A para despejar el nivel.

57. Baja el cursor dos espacios desde donde empieza, toma la pieza azul en forma de Z y súbela un espacio. Baja otra vez el cursor dos espacios. toma la pieza azul en forma de Z que hay debajo de la que acabas de mover y bájala un espacio. Se despejará la mitad del nivel. Sitúa el cursor sobre el cuadrado azul más alto de la izquierda. Pulsa A y habrás despejado el nivel.

58. Desplaza el cursor tres espacios a la derecha desde donde empieza. Toma el cuadrado azul y deslízalo dos espacios a la derecha. Mueve el cursor siete espacios a la izquierda hasta otro cuadrado azul. Agarra esta pieza y desplázala hacia abajo un espacio. Sube el cursor un espacio y desplázalo otro espacio a la derecha. Agarra el cuadrado azul y deslízalo un espacio hacia la izquierda. Mueve el cursor un espacio hacia la derecha y otro hacia abajo. Volverá a estar sobre la misma pieza que moviste en el segundo paso. Agarra esta pieza de nuevo y súbela un espacio. Mueve el cursor un espacio a la izquierda. Toma el cuadrado azul y deslízalo un espacio a la izquierda para despejar el nivel.

59. Mueve el cursor tres espacios a la derecha y dos hacia abajo desde donde empieza. Agarra la pieza azul en forma de Z y súbela un espacio. Baja el cursor dos espacios, toma la pieza azul en forma de Z y bájala un espacio para despejar el nivel.



60. Mueve el cursor tres espacios hacia la derecha. Agarra la pieza azul en forma de Z y súbela un espacio. Baja el cursor dos espacios. toma la pieza azul en forma de Z y bájala un espacio para despejar el nivel.

61. Mueve el cursor tres espacios hacia arriba y uno hacia la izquierda desde donde empieza. Toma la pieza lila en forma de L y súbela un espacio. Baja el cursor tres espacios y desplázalo dos a la derecha. Agarra el cuadrado azul y deslízalo un espacio hacia la izquierda. Quedará despejada parte del nivel. Toma la misma pieza, vuelve a desplazarla un espacio a la derecha y pulsa el botón A para utilizar tu caída y el resto del nivel se despejará.

62. Deja el cursor donde empieza. Pulsa el botón A para utilizar tu caída. La mayor parte de la esfera se despejará. Sitúa el cursor sobre el cuadrado azul de la esquina inferior derecha y pulsa el botón A para utilizar tu segunda caída. Se despejará otra parte de la esfera. Agarra el cuadrado lila que hay abajo, en el centro y súbelo dos espacios. Sube el cursor un espacio y luego muévelo cuatro espacios hacia la derecha. Estará sobre la pieza lila en forma de L más alta. toma esta pieza y súbela un espacio. El cursor volverá a estar sobre la pieza lila más alta. Toma esta pieza y vuélvela a bajar un espacio.

63. Desplaza el cursor un espacio a la derecha desde donde empieza. Toma la pieza azul en forma de Z y deslízala dos espacios hacia la izquierda. Mueve el cursor cuatro espacios a la derecha y uno hacia arriba. Toma la pieza lila en forma de L y bájala un espacio. Sube el cursor un espacio, recoge la pieza lila en forma de L y súbela un espacio para despejar el nivel.

64. Sube el cursor un espacio desde donde empieza. Agarra la pieza lila en forma de I y desplázala un espacio hacia la derecha. Mueve el cursor un espacio a la izquierda. Hazte con la pieza roja en forma de T y deslízala un espacio hacia la derecha. Mueve el cursor dos espacios hacia la izquierda, toma la pieza roja en forma de T y súbela dos espacios para despejar el nivel.

65. Agarra el cuadrado azul sobre el que empieza el cursor y deslízalo un espacio hacia la izquierda. Agarra los dos siguientes cuadrados azules (bajo el primero que moviste) y desliza ambos un espacio hacia la izquierda. Toma y desliza el cuadrado azul de arriba un espacio hacia



la derecha. Haz lo mismo con el cuadrado azul que hay justo debajo. Hazte con el cuadrado azul que queda más abajo y deslízalo un espacio hacia la izquierda para despejar el nivel.

66. Deja el cursor donde empieza. Pulsa A para utilizar una de tus caídas. La mayor parte de la esfera se despejará. Mueve el cursor dos espacios a la derecha. Toma la pieza azul en forma de Z y bájala dos espacios. Mueve el cursor cuatro espacios a la izquierda y dos hacia abajo. Toma el rectángulo verde y súbelo un espacio. Con el cursor sobre ese rectángulo verde, pulsa A para utilizar tu segunda caída y se despejará el resto del nivel.

67. Desplaza el cursor tres espacios hacia la derecha y luego dos hacia abajo desde donde empieza. Estará sobre una pieza azul cuadrada. Toma esta pieza y súbela dos espacios para despejar el nivel.

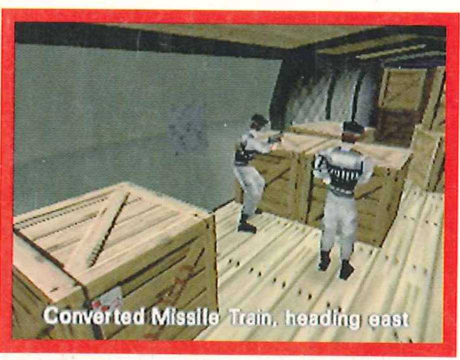
68. Agarra el cuadrado azul sobre el que empieza el cursor. Súbelo dos espacios y pulsa A. Al caer despejará toda la esfera.

69. Mueve el cursor once espacios hacia arriba y ocho hacia la izquierda. Estará sobre un cuadrado azul. Con el cursor sobre esta pieza, pulsa A para bajar la pieza y despejar el nivel.

70. Toma el cuadrado azul sobre el que empieza el nivel y súbelo dos espacios. Mueve el cursor cuatro espacios a la derecha y cuatro hacia abajo. Agarra la pieza azul en forma de Z y deslízala dos espacios hacia la derecha. Desplaza el cursor dos espacios hacia arriba y cinco hacia la izquierda. El cursor volverá a estar sobre el cuadrado azul que moviste la primera vez. Pulsa A para despejar el nivel.



¡HASTA LA PROXIMA!



Turok
Dinosaur Hunter
+
Festival de Trucos



MC

MC ediciones
gratis con el número
12 de Magazine
64.Prohibida su
venta por separado